TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

POR SÓLO 3,99€

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,99€

¡¡LLEGA LA CONTINUACIÓN MÁS ESPERADA!!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

La guerra en directo

¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!

FAR CRY

¿El nuevo rey de la acción?

¡¡PROBAMOS LA PRIMERA VERSIÓN!!

COLIN McRAE RALLY 04

¡Pisa a fondo!

REPORTAJE ESPECIAL

¿Por qué juegas a lo que juegas?

Diez títulos que han marcado la evolución de los juegos para PC

¡Más de 50 páginas de novedades para 2004!
SPLINTER CELL 2, DEUS EX 2, SOLDNER, BATTLEFIELD VIETNAM, RICHARD BURNS RALLY... y muchos más

SOLUCIONES COMPLETAS

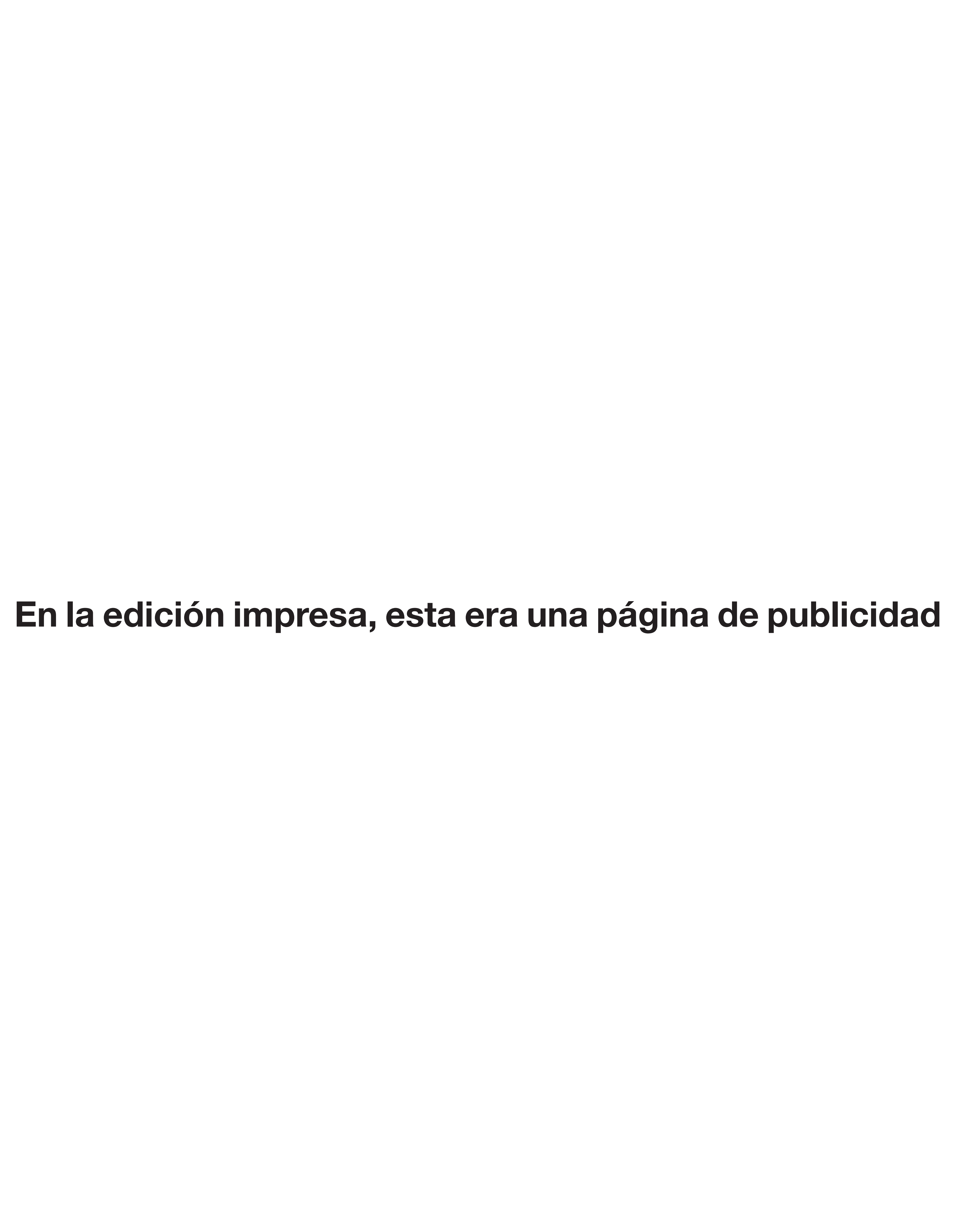
Las claves para llegar al final
• THE WESTERNER
• SILENT HILL 3

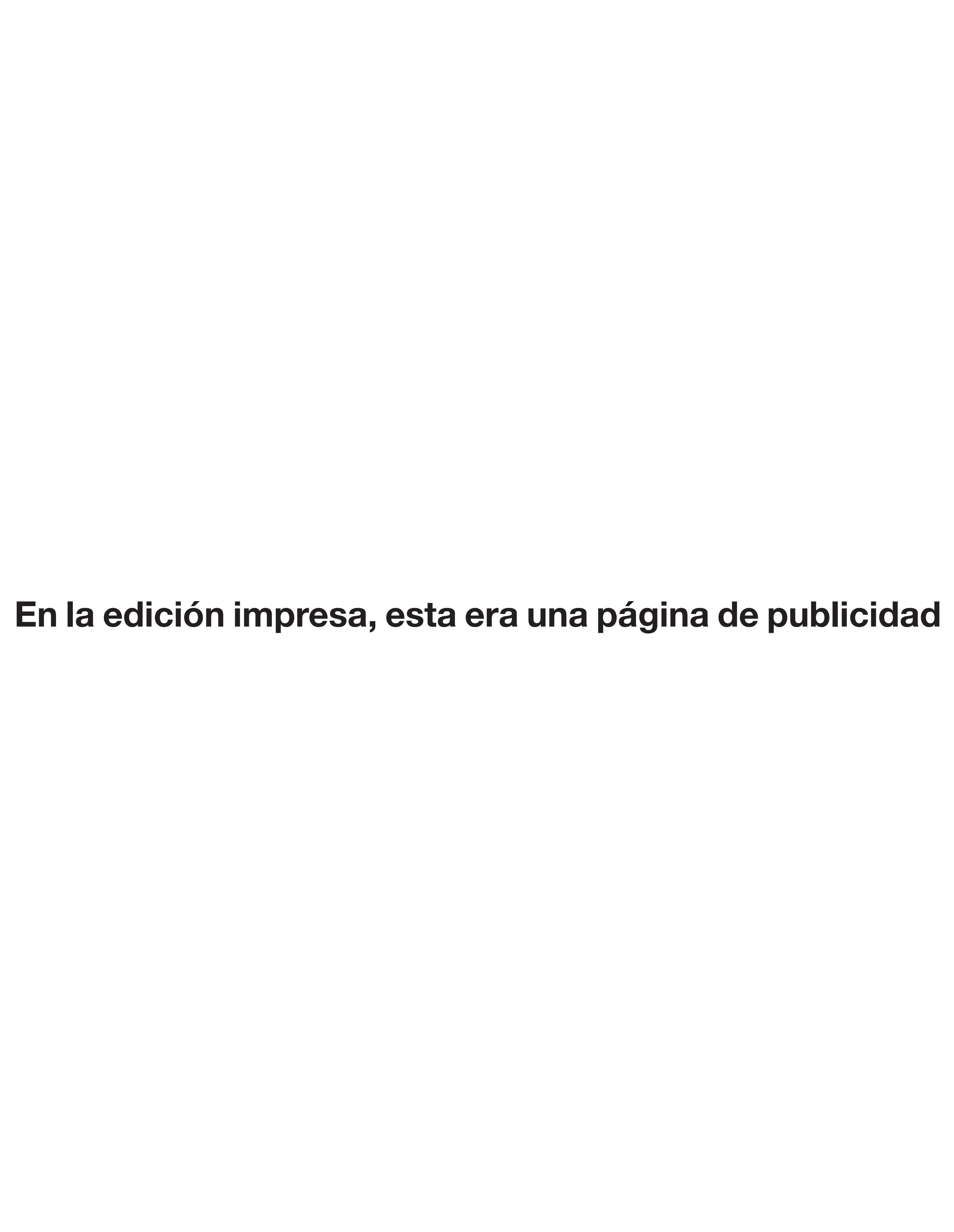


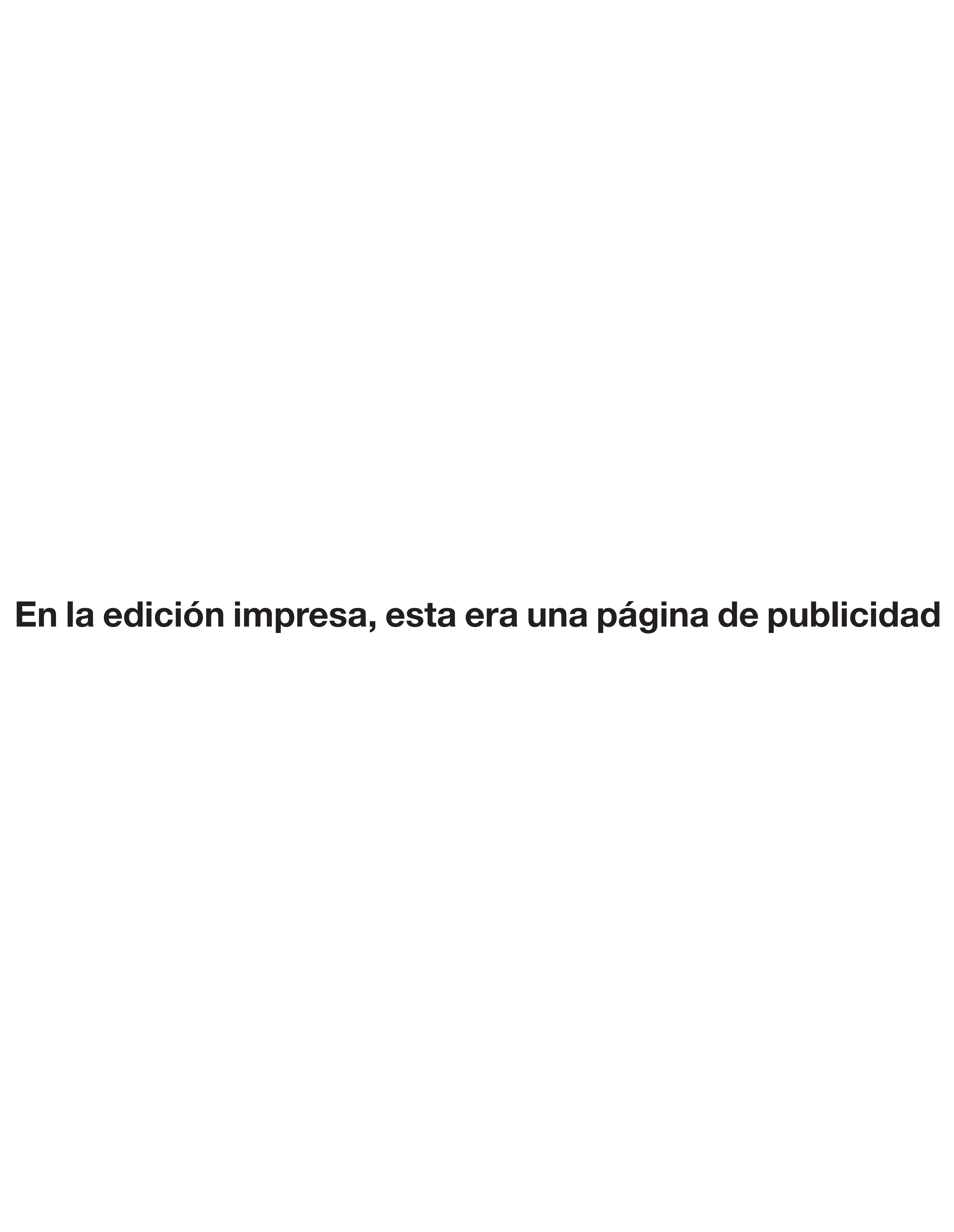
AÑO XX Número 109






En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (R. Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Lidia Muñoz

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta
E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente,
A. Trejo, M.J. Cañete,
J. Moreno, J. de la Fuente, N. Vico, C. Vidal,
Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño
de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555
Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.

5/2004

Printed in Spain





axel springer

HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial

HOY POR HOY





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

¿Quién decide?

De vez en cuando, ya te lo he comentado con anterioridad, me asalta una extraña sensación cuando quiero conseguir alguna novedad para mi PC. Me ocurrió de nuevo cuando en redacción le dábamos vueltas a la portada de este mes. Como verás, la segunda parte de «Medal of Honor» ocupa el lugar de honor de la revista en este número. Un juego, al menos para mi, esperado y deseado. Y me vino a la cabeza «Call of Duty». Títulos similares, en apariencia, apenas distanciados en el tiempo. A veces, me acerco a una tienda, miro y veo... ¿qué? ¿Aquello que busco o sólo la oferta en géneros y juegos que alguien considera que están de moda en ese momento? ¿Quién decide el tipo de juegos que se han de hacer? Quizá todo responda a una realidad del mercado. Los estudios hacen aquello que el público demanda. ¿No debería ser así? Pero, ¿por qué se juega a ciertas cosas, y no a otras? Es algo a lo que hemos intentado buscar una respuesta. Y para ello en redacción hemos discutido sobre el origen de la oferta de mercado. ¿Por qué acción y estrategia son los dos grandes géneros en PC? ¿Qué títulos han marcado el camino a seguir? Y hemos buscado aquellos juegos que, para Micromanía, más influencia han tenido en la evolución del PC. No se trata de decir cuáles han sido los mejores juegos de la última década, ni los más vendidos, ni se ha pretendido dar una lección de historia del videojuego. Se trata de buscar respuestas. ¿Por qué «Pacific Assault» es la portada de febrero de 2004 en Micromanía, en lugar de un simulador de vuelo? ¿Por qué títulos como «Pandora Tomorrow», «Armed & Dangerous», «Far Cry», etc. forman el grueso de las novedades este mes? ¿Por qué esperamos la salida de «Doom 3» y «Half-Life 2»? ¿Quién decide? Pues tú y yo, los jugadores. Los estudios hacen "experimentos", introducen nuevas ideas... Pero si los jugadores no les damos el visto bueno, se dejarán de hacer ciertos juegos, y se abandonarán ciertos géneros. O, ¿tal vez no? Tal vez nos limitamos a escoger sólo entre aquello que se nos ofrece... Lee nuestra selección de "los más influyentes". ¿Estás de acuerdo con ella? Quizá no. Eso también es bueno. Recuerda que esta revista la haces tú. Tú la has hecho tu favorita. ¿Quién, si no? Así que, disfruta de las novedades que hay en este número. Nos vemos el mes que viene.

> *"¿Por qué jugamos a cierto tipo de juegos? ¿Quién ha decidido estilos y géneros?"*

Sumario
CONTENIDOS

ESTE MES...



SPLINTER CELL. PANDORA TOMORROW Sam Fisher ha vuelto. Descúbrelo de nuevo en este completo reportaje.



10 JUEGOS QUE HAN CREADO ESCUELA Los títulos para PC más influyentes de la Historia.



26

■ **PACIFIC ASSAULT**
Te contamos cómo será el espectacular y renacido «Medal of Honor».

32

■ **FAR CRY** **Tomamos contacto con la primera e impresionante versión de este juego.**



104

■ **THE WESTERNER** **El último gran juego "Made in Spain", ya no tiene secretos con esta solución.**



60

■ **ARMED & DANGEROUS**
Analizamos para ti uno de los juegos más divertidos de los últimos meses.

Índice por juegos

Sección/Pág

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Alimentar la polémica

RockStar no da ni un paso atrás. La compañía no parece sentirse intimidada por las polémicas y denuncias acerca de la violencia explícita de sus juegos. Después de que «GTA 3» y «Vice City» fueran rotundos éxitos, ¿qué podía detener el desarrollo de «Manhunt»? Hasta ahora, con su arriesgada apuesta no les ha ido nada mal. Pero la razón principal de su éxito no se debe a la carga de violencia –otras compañías lo han intentado con resultado infructuoso–, sino, más bien a que, a pesar de todo, se trata de juegos que poseen una incuestionable calidad técnica.



■ Una huida en constante angustia y la violencia mostrada sin ningún tipo de escrúpulo definen las bases de la jugabilidad en «Manhunt».

■ El lenguaje visual de «Manhunt» está estudiado para provocar pánico. Los personajes tienen un aspecto temible.

«Manhunt» saldrá en PC en 2004

Violencia sin límite

Rockstar parece haberse especializado en transformar lo más sordido de la sociedad en diversión y calidad, metiendo la violencia en el lugar donde le corresponde: la ficción.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC ▶ROCKSTAR/TAKE 2 ▶ VERANO 2004

Recién salido del horno para PS2, el juego «Manhunt» está siendo adaptado para su lanzamiento en formato PC. El juego ha provocado no poca controversia debido a su elevado nivel de violencia, aunque tras juegos como los que componen la serie «Grand Theft Auto» habría sido de ingenuos esperar que Rockstar Games suavizara los contenidos de sus proyectos futuros ya en pleno desarrollo.

«Manhunt», como su propio nombre indica –"caza del hombre"– nos mete en la piel de J.E. Flow, que debe huir de sus perseguidores, esconderse y matar a todo lo que se mueva, si quiere sobrevivir.

La caza del hombre se ha convertido en el deporte favorito de los habitantes de Carcer City, una ciudad arruinada por el caos y la violencia extrema, donde la vida de un hombre ya no tiene ningún valor. Por todo ello está claro que éste no será un juego para espíritus sensibles. Las torturas, asesinatos, chantajes... serán habituales. Detrás de todo ello, un entramado controlado por una despiadada mafia, que llegará a todo para hacer que nuestro protagonista se rinda y se entregue, convirtiéndose en un peculiar trofeo de caza. Ya sabes, si quieres vivir, más te vale correr más rápido y disparar antes. Muy fuerte.

■ Somos la presa de numerosos asesinos que competirán entre sí por nuestra cabeza.


Podremos emprender la Batalla del Atlántico en cualquier bando.

Ubi anuncia el regreso de «Silent Hunter»

Resiste la presión

▶N. JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC ▶SIMULACIÓN ▶FINALES 2004

La tercera entrega de «Silent Hunter III» nos trae de vuelta la mejor serie de simuladores de submarino ambientados en la 2ª Guerra Mundial. Estará listo para finales de año y contará con un nuevo motor 3D que reproducirá hasta el más mínimo detalle los submarinos de la época.
Al parecer en esta ocasión, el juego hará especial hincapié en destacar la figura del capitán de un submarino con el fin de proporcionar al jugador, entre otras posibilidades, la de asignar diferentes tareas a cada miembro de la tripulación. Igualmente, se ha confirmado que «Silent Hunter III» incluirá un modo multijugador con modo tanto cooperativo como de competición.



El kit de desarrollo de «Half-Life 2» permitirá a todos los aficionados diseñar sus propios mods del juego con una calidad totalmente profesional.

El kit de desarrollo de «Half-Life 2» es inminente

Hazlo tú mismo

▶NUEVOS JUEGOS ▶VALVE ▶SIERRA ▶PC ▶ACCIÓN ▶FEBRERO 2004

Fuentes de Valve han confirmado que el kit de desarrollo de «Half-Life 2» estará muy pronto disponible. Este kit es el conjunto de herramientas y editores que permiten a los aficionados crear sus propios mods del juego y es, por tanto, el equivalente al kit que permitió a los aficionados del «Half-Life» original desarrollar «Counter Strike». Al parecer, el kit estará disponible a lo largo de las próximas semanas, ya que sólo quedan por resolver algunas cuestiones legales menores, referentes a la distribución del código. Esto quiere decir, entre otras cosas, que el kit de desarrollo estará disponible antes incluso de la comercialización del propio «Half-Life 2», aunque todo parece indicar que no pasará demasiado tiempo entre la aparición de uno y otro.

Rockstar vuelve a ofrecer un juego gratis

Por ese precio...


El juego ha sido optimizado para los ordenadores actuales.

▶JUEGO GRATUITO ▶ROCKSTAR GAMES ▶PC ▶ACCIÓN ▶DISPONIBLE

«Wild Metal Country», el clásico juego de combates entre vehículos, está disponible para ser descargado de Internet de manera completamente gratuita. Para ello, sólo es necesario acudir a la página de web: www.rockstargames.com/ classics/ y registrarse en la lista de correo de Rockstar Games. Este juego es el segundo tras el «Grand Theft Auto» original, que Rockstar pone a disposición del público.

Ghouls'n'Ghosts se pasa al mundo de Internet

Clasicazo online

▶NUEVOS JUEGOS ▶GAME FACTORY ▶PC, XBOX, PS2, GC ▶ACCIÓN ONLINE ▶2004

Capcom ha licenciado «Ghouls'n'Ghosts», uno de sus juegos más populares de los años 80, a Game Factory, un estudio taiwanés que está desarrollando una versión online del mismo que se llamará «Ghouls'n'Ghosts Online Zero». El diseño de acción se basará, sobre todo, en duelos, y en el apartado gráfico se usará la estética "cel-shaded", –como en «XIII»–. En breve, se activará el registro para poder ser "beta tester", al que podéis apuntaros en www.gamefactory.com.tw.


Los más viejos del lugar se volverán locos con el regreso de Arthur.

Última hora

SUNFLOWERS ANUNCIA que lanzará esta primavera la primera expansión del popular juego de estrategia «Anno 1503». Llevará por título «Anno 1053: Tesoros, Monstruos y Piratas» e incluirá, entre otras novedades, tres campañas y doce escenarios individuales.

LA TECNOLOGÍA GRÁFICA de la compañía nVidia está siendo utilizada por la NASA para convertir los datos y las imágenes enviadas por la sonda Spirit en escenarios de realidad virtual con un enorme nivel de detalle.

ROCKSTAR HA DECLARADO que a lo largo de 2004 aparecerá un nuevo juego de la serie «Grand Theft Auto». Aunque no han trascendido más detalles, es de esperar que el estudio se mantenga fiel a su política de lanzamientos: primero la versión para PS2, y después las de PC y otras plataformas.

CENEGA HA PUESTO a disposición de todos los jugadores un kit de herramientas para la creación de niveles para «UFO: Aftermath».


Se pueden descargar en la página web de la compañía: www.cenega.com

GOTHAM GAMES, compañía entre cuyos títulos más recientes están «The Great Escape» o «Conflict: Desert Storm», deja de existir como sello. La noticia se dio a conocer a finales de diciembre. Esta es la última de las numerosas compañías que ha cerrado sus puertas en 2003.

Breves

LIONHEAD ha lanzado herramientas para crear "scripts" y modificar el audio de «Black & White» y su expansión «Creature Isle». Necesitan tener ésta instalada y el último parche. Se incluyen con el CD de este número de Micromanía.

SONY ONLINE ENTERTAINMENT ha anunciado que en febrero estará disponible la nueva expansión de «EverQuest» repleta de novedades, que llevará por nombre «Gates of Discord».

MARVEL ENTERPRISES ha fundado un estudio con el fin de supervisar los juegos basados sus licencias. Están en desarrollo juegos basados en los personajes de Blade, Hulk, Spiderman, los X-Men, y Castigador.

CDV HA ANUNCIADO que lanzará este año dos expansiones para su juego de estrategia «Blitzkrieg». La primera de ellas «Desert Fox» basada en el general Rommel, saldrá en primavera.

La calidad gráfica que presenta la última versión del juego es realmente excepcional y muestra a las claras la potencia del nuevo motor empleado.

Se acerca a toda velocidad «Xpand Rally»

¡Cómo ruge el motor!

▶NUEVOS JUEGOS ▶TECHLAND ▶PC ▶VELOCIDAD ▶PRIMAVERA 2004

Techland ha ofrecido nueva información acerca de «Xpand Rally», título con el que quieren presentar competencia a «Colin McRae 04» o el también inminente «Richard Burns Rally».
«Xpand Rally» fue presentado en el último E3 y, pese a tratarse aún de una versión primitiva, ya apuntaba muy buenas maneras en la simulación y la jugabilidad. Ahora, Techland anuncia que desde el pasado septiembre se trabaja sobre una versión totalmente remozada cuya principal característica es que está basada en el motor gráfico «Chrome 2004» –recordemos que «Chrome» fue desarrollado por el mismo estudio–.
El nuevo motor usa las características de la última versión de DirectX 9, consiguiendo resultados excelentes en iluminación dinámica y gráficos de calidad fotorrealista. Si querías rallies, parece que lo próximos meses se presentan títulos más que jugosos en este sentido.


El entorno en «Xpand Rally» será totalmente interactivo de acuerdo a unas rígidas reglas de simulación física.

Los creadores de Core fundan nuevo estudio

Después de Lara…

▶INDUSTRIA ▶NUEVO ESTUDIO ▶CIRCLE STUDIO



Esperamos ver pronto el nuevo logo sobre nuevos juegos.

Jeremy Heath-Smith y Adrian Smith, cofundadores de Core y, por ende, de la serie «Tomb Raider», han fundado un nuevo estudio de desarrollo de juegos bajo el nombre Circle Studio. Hasta el momento Circle Studio ha contratado a 35 extrabajadores de Core que ya están embarcados en dos proyectos. Sus juegos estarán dirigidos, en principio, a las plataformas actuales pero, al mismo tiempo se preparan ya para trabajar con la próxima de consolas (PS3 y Xbox2). ¿Podrán los "progenitores" de Lara volver a repetir su increíble éxito? Sin duda, es un desafío muy ambicioso.

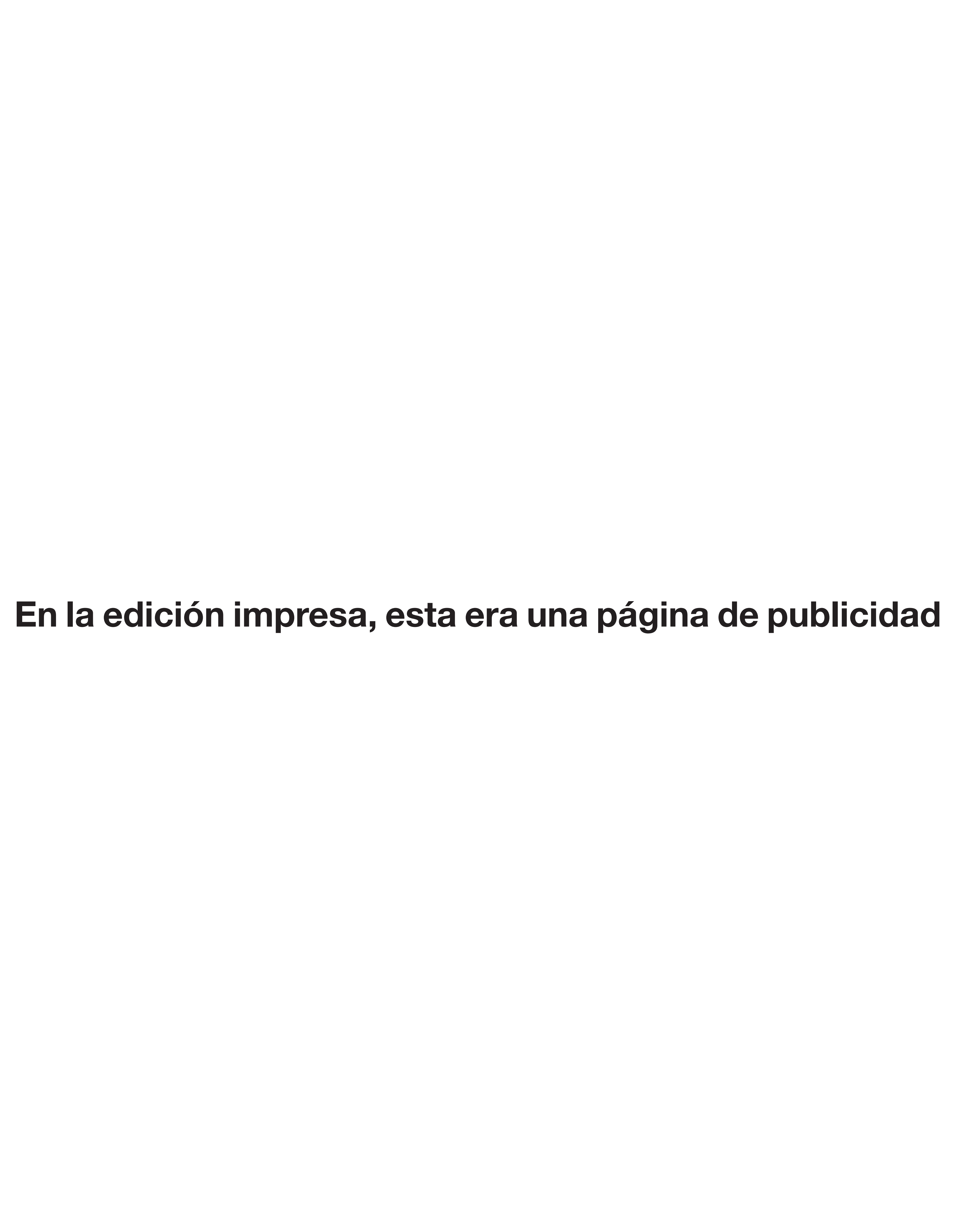
Ya no hace falta que camines como un condenado en el mundo de «Galaxies».

LucasArts añade nuevos vehículos a «SW Galaxies»

¡Corre Jedi, corre!

▶NUEVOS JUEGOS ▶LUCASARTS ▶PC ▶ROL ONLINE ▶2004

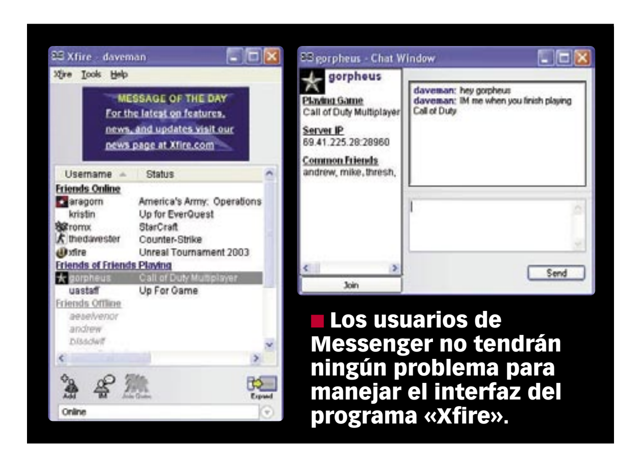
Sí, faltaba algo en «Galaxies», pero poco a poco se van solucionando los problemas. Uno de los más relevantes era el que concernía a los vehículos en el juego, pero el estudio ha anunciado que tres nuevos vehículos estarán en breve a disposición de todos los jugadores que quieran y puedan hacerse con ellos. El primero es el X34 Landspeeder, el vehículo usado por Luke Skywalker en «La Guerra de Las Galaxias». Es la opción ideal para explorar terrenos como los desiertos de Tatooine o las colinas de Naboo, aunque a velocidades bajas. Para los que tengan más prisa, está la opción de la Swoop Bike, pensada específicamente para carreras. Sin embargo, también existe una opción intermedia, la Speeder Bike, más lenta que la Swoop pero considerablemente más veloz que el Landspeeder. Es fácil reconocerlo como el vehículo favorito de los exploradores imperiales, y es muy maniobrable.
Poco a poco, parece que «Galaxies» va añadiendo mejoras a su publicación inicial. Esperemos que todo continúe en esta línea.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Nuevo software de comunicación

Sin interrupciones

▶NUEVOS PROGRAMAS ▶ULTIMATE ARENA ▶PC
▶MENSAJERÍA INSTANTÁNEA ▶2004



■ Los usuarios de Messenger no tendrán ningún problema para manejar el interfaz del programa «Xfire».

Ultimate Arena ha anunciado que ya está disponible la versión de testeo de «Xfire», un programa gratuito de mensajería instantánea a través de Internet, muy similar al Messenger de Microsoft, pero con la particularidad de que está diseñado especialmente para su uso con videojuegos.
Si las personas que están en tu lista de contactos están jugando online, «Xfire» te informará de con qué juego lo están haciendo y cualquier mensaje que enviemos será almacenado hasta después de concluir la partida. Además, será posible unirse a la partida que está jugando nuestro amigo con sólo pulsar un botón. Estas características estarán disponibles, eso sí, únicamente para los juegos que reconozca el programa, lista que, a día de hoy incluye a 40 juegos, 13 de los cuales además permiten la opción de conexión instantánea. Para más información visita la web www.xfire.com.

«World of Warcraft» a prueba

Ya se acerca...

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLIZZARD ▶PC ▶ROL ONLINE ▶2004

Blizzard ha anunciado recientemente, a través de uno de sus foros oficiales, que el beta test de «World of Warcraft», su esperadísimo juego de rol online persistente, comenzará el proceso de testeo en breve, probablemente a finales del mes de enero. Al parecer, el motivo de esta urgencia es mitigar el efecto de la filtración a Internet de parte del código de una versión alfa en las últimas semanas. Aquellos que deseen tomar parte en el beta test pueden informarse en www.blizzard.com.



Los **más** esperados

El paso de «Armed & Dangerous» por nuestra lista no podía haber sido más breve, apenas un mes ha estado en ella antes de su aparición. Ojalá todas las esperas fueran así de cortas, ¿verdad? Además este mes hemos podido disfrutar con las versiones beta de «Far Cry» y de «Deus Ex 2. Invisible War» y lo que hemos visto no ha hecho sino aumentar nuestra impaciencia.

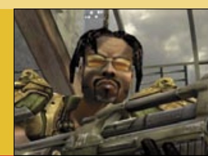
PARRILLA DE SALIDA

Far Cry
▶24 DE MARZO ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI SOFT
Lo hemos jugado y es tan impresionante como prometían. El realismo alcanza niveles simplemente increíbles.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
▶24 DE MARZO ▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI SOFT MONTREAL/UBI SOFT
La Segunda entrega de las aventuras de Sam Fisher amenaza con ser aún más emocionante que la primera. Y ahora ya tenemos una fecha exacta para su lanzamiento.

Deus Ex: Invisible War
▶MARZO 2004 ▶AVENTURA/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS
Cada vez queda menos para que aparezca este título. Su combinación de rol y aventura promete mucha originalidad y eso lo convierte en uno de los juegos más esperados.

Unreal Tournament 2004
▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC
Los últimos retrasos han llevado este juego hasta marzo, pero por lo que hemos podido ver, la espera merecerá la pena. Un poco de paciencia, todavía.



CALENTANDO MOTORES

Medal of Honor: Pacific Assault
▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Esta nueva entrega de «Medal of Honor» parece llamada a alcanzar un éxito incluso mayor que el del juego original. La esperamos con impaciencia.



Half-Life 2
▶ABRIL 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
La fecha de abril de 2004 sigue siendo la referencia, y los aficionados de todo el mundo se frotan las manos.

Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶PRIMAVERA 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
El motor de «Half-life 2» y un universo como el de «Vampire» es más de lo que muchos aficionados se atreven a soñar.

Doom 3
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
La información acerca de «Doom 3» sigue llegando con cuentagotas a medida que se acerca la fecha de lanzamiento. Cardiacos abstenerse.

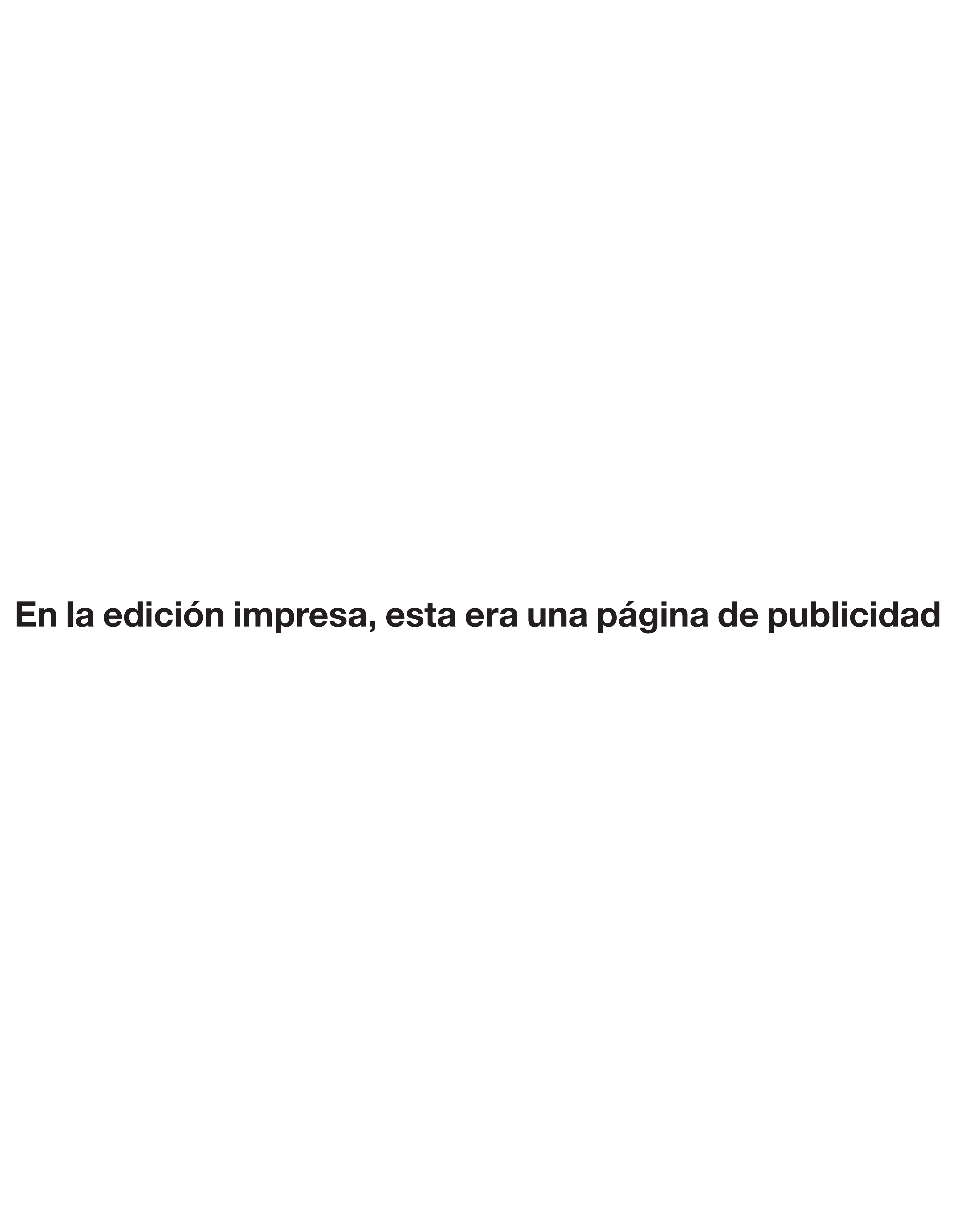
EN BOXES



Manhunt
▶VERANO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR/TAKE 2
Los chicos de Rockstar han vuelto a sembrar la polémica con este juego, supuestamente uno de los más violentos que han pasado por PS2. Pero, polémicas aparte, lo que verdaderamente hace que su conversión a PC provoque tanta expectación es su calidad, que posee en grandes cantidades.

Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
Imagina que pudieras liderar miles de legionarios romanos y sus rivales contemporáneos en batallas épicas de la época antigua. Tentador... ¿no?

Black and White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Su predecesor ha pasado a la historia como el mejor simulador de dios y esta continuación va por el mismo camino.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Concurso de MODs para Max Payne 2

¿Quieres Max?

▶CONCURSO MODS ▶REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2 ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

Tienes el juego, la demo, dos nuevos niveles, las herramientas de edición... Pero aún quieres más, ¿cierto? Bien, pues se ha convocado en la dirección web: www.rockstargames.com/maxpayne2/contest un concurso de creación de mods, abierto a jugadores de todo el mundo. Para participar sólo tienes que registrarte y enviar tu trabajo, para una de las tres categorías disponibles: MOD más original, mejor nivel Muerto Andante o mejor escena no interactiva en tiempo real. Hay jugosos premios como un completo y potente PC, equipado con la tecnología más avanzada. Si aún no tienes las herramientas de edición de «Max Payne 2», las puedes conseguir en la página web oficial del juego, en la dirección: www.maxpayne2.com.



■ «Max Payne 2» está más vivo que nunca. O puede estarlo: de ti depende. Remedy te invita a que te pongas manos a la obra.

Breves

LA SGAE ha hecho pública en una entrevista concedida a "El Periódico" su intención de extender el canon que ya grava los CDs y DVDs vírgenes nada menos que... ¡a los discos duros!

LOS FANS DE «HALO» pueden adquirir réplicas idénticas y a tamaño real de la armadura que luce en el juego el personaje principal. La comercializa la firma Nightmare Armor en: nightmarearmor.com por la friolera de 3500 dólares.

THX LTD. INCLUIRÁ un nuevo modo de procesamiento de sonido específico para videojuegos en la certificación THX Ultra2. Se establece así un "Modo de Juegos" que se unirá a los de Cine y Música.

FIRAXIS ha comunicado nuevos detalles sobre su esperado «Pirates!», continuación del clásico de 1987 también creado por Sid Meier. Contará con una mayor carga de rol y un sistema que tendrá en cuenta "la reputación".

Nuevo juego de estrategia al estilo «Total War»

Guerras "Clón-icas"

▶NUEVOS JUEGOS ▶MAGITECH ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRIMAVERA 2004

La serie «Total War» ya empieza a tener seguidores y "homenajes". El primero de ellos es «Strength & Honour», de Magitech, cuya aparición está prevista para los próximos meses.


■ Si esto no imita el diseño de «Total War» que venga Dios y lo vea.

«Strength & Honour» combina, como los títulos de «Total War», estrategia por turnos, sobre un mapa, y combate en tiempo real, en un entorno 3D. La gran diferencia es que «Strength & Honour» no se limita a un tiempo histórico concreto, ni a una región específica, sino que basa sus objetivos principales en la dominación económica, cultural y bélica de todo el planeta, a lo largo de la Historia.
El juego ofrece 8 civilizaciones distintas, desde Roma a Cartago pasando por China o los indios americanos, y en él destaca el uso de claves políticas y no sólo militares en la conquista. Por otra parte, el motor usado por «Strength & Honour» es capaz de gestionar miles de unidades de forma simultánea, otorgando gran importancia a las formaciones y el tipo de unidades.

Los rumores apuntan a 2005 como fecha de lanzamiento de «Duke Nukem Forever»

¡Y no es broma!

▶NUEVOS JUEGOS ▶3D REALMS ▶PC ▶ACCIÓN ▶¿2005?

Pues no, no es ninguna broma, aunque lo de 3D Realms ya no hay quien lo entienda, la verdad. El caso es que, según los rumores, «Duke Nukem Forever» podría no aparecer tampoco este año, y ser lanzado en 2005 o, como muy pronto, a finales de 2004.
La información, no confirmada oficialmente por el estudio, procede de las declaraciones realizadas por un directivo de Take 2, la compañía que editará el juego en todo el mundo, el pasado diciembre en una conferencia celebrada en Estados Unidos hace poco más de un mes.
«Duke Nukem Forever» se anunció, por primera vez, en 1997, lo que le convierte en el desarrollo más largo de la historia del videojuego, ¡7 años! Durante todo este tiempo, el proyecto ha cambiado al menos ¡tres veces! de motor gráfico. En fin, que desde luego, lo de "Forever" (eterno, para siempre) no podía ser más acertado...

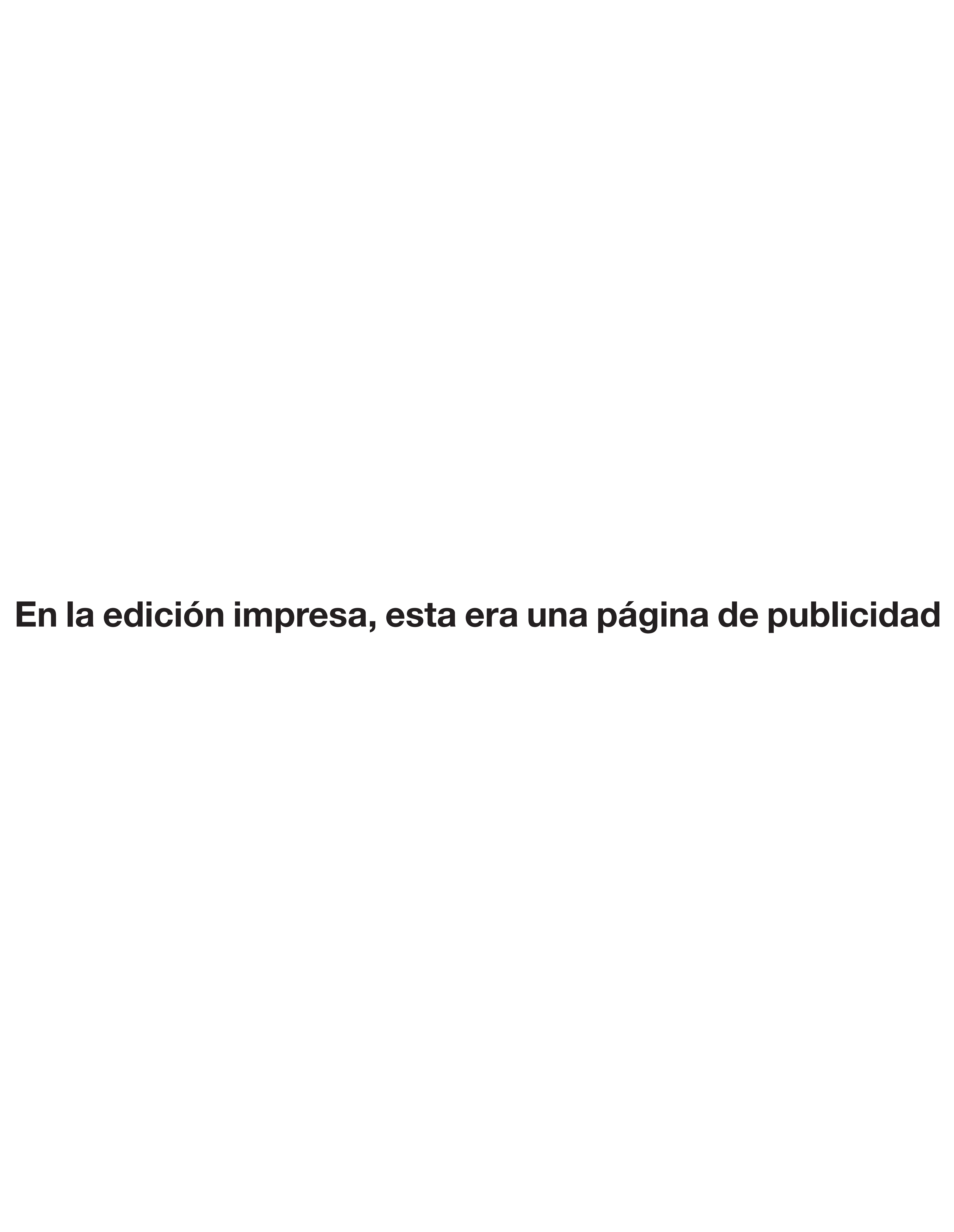
Tácticas y acción bélica

Héroes de guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶BEST WAY/CODEMASTERS ▶PC ▶ACCIÓN/TÁCTICA ▶VERANO 2004

Codemasters ha anunciado que distribuirá en todo el mundo «Soldiers: Heroes of World War II», un juego de acción táctica en tercera persona que está siendo desarrollado por la compañía Best Way, con sede en Ucrania.
El juego, nos pondrá al frente de comandos de élite de las fuerzas rusas, alemanas, británicas o estadounidenses durante la Segunda Guerra Mundial. Entre sus características más destacadas figuran sus escenarios, totalmente destructibles, o la inclusión de más de un centenar de vehículos diferentes.


■ Todos los edificios y estructuras pueden ser destruidos por completo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La conquista del universo

Ground Control II Operation Exodus



▶PC
▶MASSIVE ENTERTAINMENT
▶ESTRATEGIA
▶VERANO 2004

1 El planeta Morningstar Prime es el escenario de la lucha entre la Alianza de la Estrella Polar, que tiene su base y último reducto en este mundo, y el Imperio Terran, aliado con una nueva raza alienígena, los Virons, que están dispuestos a eliminarnos por completo del universo conocido.

2 Además de los combates en terreno abierto, donde la orografía sigue siendo tan importante como en el juego original, «Ground Control II. Operación Exodus» utiliza con profusión los escenarios urbanos, o las bases coloniales de cada facción. Conquistar cada edificio, o destruirlo, puede ser vital para afianzar posiciones y poder organizar más adelante su defensa.

3 Además de tanques, aviones y vehículos de transporte de personal, las fuerzas de infantería siguen manifestándose imprescindibles para muchos de los cometidos en el combate. El detalle gráfico que ofrecen en el nuevo motor 3D de Massive es asombroso, en las distancias cortas, pero sin renunciar a mostrar escenarios de gran magnitud.

¡Acaba con el imperio!

Star Wars Battlefront



▶PC
▶PANDEMIC STUDIOS
▶ACCIÓN
▶VERANO 2004

1 LucasArts se lanza a la acción multijugador con este nuevo proyecto, que enfrenta a la Alianza Rebelde contra el Imperio. La acción se ambienta en las dos épocas mostradas en el cine por ambas trilogías «Star Wars», con lo que aparecen en escena toda clase de unidades.

2 Las modalidades multijugador serán muy variadas. Desde el "team deathmatch" o el "CTF" hasta un innovador diseño llamado "Conquest", que aporta un elemento estratégico a la acción, y que ofrece al equipo ganador habilidades especiales para futuras partidas.

3 Hasta 16 jugadores en Internet, ó 32 en red local, se podrán enfrentar entre sí. «Battlefront» también incluirá una campaña individual, concebida casi a modo de entrenamiento.



Quemando neumáticos

Race Driver 2

- PC
- CODEMASTERS
- VELOCIDAD
- PRIMAVERA 2004

1 El nuevo juego de Codemasters se aleja algo del concepto del título original, y se centra más en la simulación y la competición, propiamente dichas. Se ofrecen más de 35 vehículos, algunos clásicos como el Ford Mustang, y por primera vez se incluye el nuevo Aston Martin DB9.

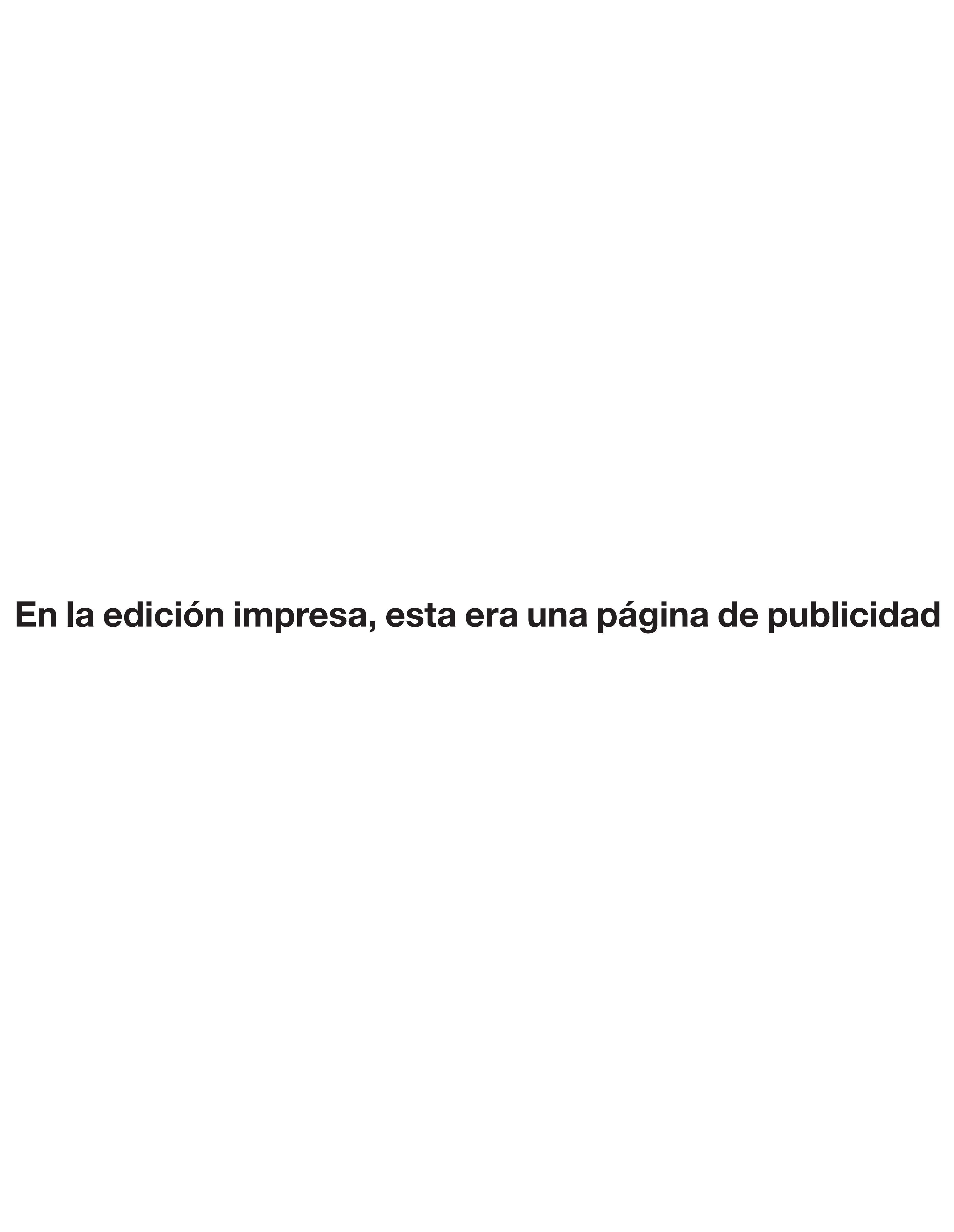
2 Más de 52 circuitos reales se incluirán en la versión final. Algunos tan conocidos como Laguna Seca o Donington Park. En ellos veremos a auténticas "bestias" del asfalto como el impresionante Ford GT.

3 El detalle y realismo alcanzado en los vehículos es sorprendente. Mucho mejor que en «PRO Race Driver», donde ya eran magníficos. Esta calidad también se extiende al entorno de juego.

2

1

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas

Llanto por Microprose



Acabo de enterarme por vuestra revista del cierre de Micropose y me gustaría destacar la importancia que tiene la perdida de esta compañía, que ha sido durante años un referente en el genero de la estrategia. Soy aficionado a juegos antiguos y después de jugar mucho llegué a la conclusión de que detrás del logo de Micropose se había siempre un gran juego, muy bien trabajado y original.

_DuNCaN

Es cierto que es una pena que desaparezca un sello con tanta historia a sus espaldas. Pero al menos no ha sido una desaparición por quiebra o cierre, como otras tantas, sino una absorción. La diferencia es que los chicos de Microprose siguen trabajando para Atari y que esta compañía francesa posee todas sus licencias. Así que, ¿quién sabe?, quizá en el futuro volvamos a encontrarnos con una nueva entrega de alguna serie clásica de Microprose.

Ususarios agradecidos

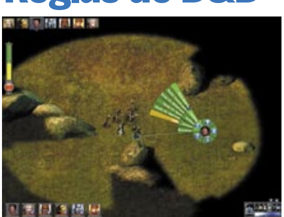


Os escribo porque quiero dar la enhorabuena a FX Interactive por su iniciativa de regalar estas Navidades «Imperium II, La Conquista de Hispania» a todos los usuarios registrados del juego, entre los cuales me incluyo. Me parece estupendo que existan distribuidoras como ésta, que se preocupan por sus clientes no sólo a la hora de cobrarles. Además, creo que esta política de precios asequibles y un estupendo servicio de atención al cliente son la mejor forma de frenar la piratería, y no subir los precios para compensar las perdidas o imponer abusivos canones.

Miguel Almonacid Mateo

Nos unimos a ti en tu felicitación a FX Interactive por su exquisita política de atención al cliente y por el esmerado trato que da a los usuarios registrados de sus juegos. Con respecto a tu razonamiento, coincidimos en que una política de precios más bajos incidiría positivamente en la disminución de la piratería, aunque, por supuesto, el precio de un juego, elevado o no, no puede servir nunca de excusa para realizar copias ilegales de él. Eso sí, estamos seguros de que los juegos de FX se encuentran entre los menos pirateados del mercado.

Reglas de D&D



Soy un usuario de juegos de rol de consola que ha decidido pasarse a los juegos de rol de PC. Mi problema es que no consigo encontrar por ningún lado las reglas del juego D&D. ¿Podrías decirme si se pueden bajar de alguna página o dónde conseguirlas?

***LOJO**

Ante todo te queremos felicitar por tu reciente "conversión" y porque nunca es tarde para "ver la luz" :-D. En cuanto a tu pregunta, en nuestro país las reglas del juego de rol de mesa D&D, empleadas en títulos como el reciente «Templo del Mal Elemental», las comercializa la compañía Devir Ibérica. El libro más básico es el "Manual del Jugador", que puedes encontrar en cualquier tienda de hobbies o librería de cómics. No son, desde luego, de libre distribución y, lógicamente, no te las puedes bajar de ningún sitio.

¿Falta objetividad?

A mí, como supongo a cualquier aficionado, me gusta que se desarrollen juegos en España. Pero no me parece bien que sólo por el hecho de ser españoles les subáis la nota, como habéis hecho con juegos como «Commandos 3», «Praetorians» o «Westerner». Hay que ser más neutrales.

Diego Alvarez

No te confundas, nuestra alegría, que muchas veces hemos manifestado, por el crecimiento del sector del videojuego en nuestro país jamás ha interferido con nuestra objetividad a la hora de valorar un juego español. La nota que llevan los tres



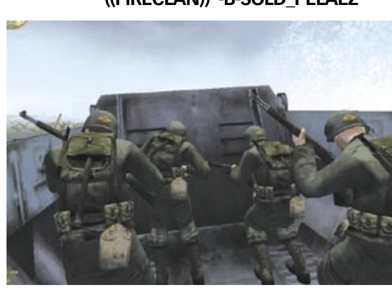
Carta del mes

Jugadores treintañeros

Me ha llamado la atención la noticia del número 108 según la cual se había hecho un estudio que decía que el 19% de los jugadores tenían más de 35 años. Pues bien yo tengo 32 y soy asiduo jugador de videojuegos de PC, siendo incluso miembro de un clan de «Medal of Honor» (www.fireclan.net). Os escribo simplemente para decirles a las novias y esposas de estos locos de los videojuegos de treinta para arriba que muchas gracias por su comprensión y que aunque ya tengamos una edad nos seguirá gustando todavía mucho tiempo esto de aporrear las teclas.

***((FIRECLAN))*-B-SOLD_PELAEZ**

Un estudio interesante, sí, porque probablemente no haya mejor prueba de la madurez que ha alcanzado del sector que uno de cada cinco jugadores tenga más de 35 años. Y en cuanto a tu mensaje, quizá te sorprenda, pero hace ya tiempo que las novias dejaron de ser "sufridoras" para pasar a ser una parte muy activa de la comunidad. Y no sólo de «Los Sims» ;-)



La queja

Dos precios, el mismo juego

Os escribo porque estoy francamente indignado con las compañías distribuidoras de juegos, y es que el otro día, mientras revisaba las últimas novedades de las tiendas de videojuegos, me encontré en dos tiendas diferentes con dos versiones de «Conflict Desert Storm», ¡cada una con un precio diferente!. La razón, claro, es que una de ellas acaba de aparecer dentro de una serie económica, pero, la verdad, me parece que es estafar a la gente seguir vendiendo un producto a un precio, encima, muy elevado, cuando una versión idéntica de ese mismo juego está a la venta por bastantes euros menos. Porque seguro que más de uno ha picado...

Óliver

Efectivamente la situación que describes se ha dado en algunas ocasiones, a veces incluso en un mismo establecimiento. Lo razonable sería, claro está, que los originales de un título fueran retirados cuando aparece a la venta una nueva edición más económica de ese mismo juego, pero eso no siempre sucede así. Mucho nos tememos que la única protección posible contra este tipo de problemas es manejar la información más actualizada posible y, eso sí, para ello lo mejor que podéis hacer es consultar nuestra nueva sección de relanzamientos. Si lo hacéis será mucho más difícil que os den gato por liebre.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

juegos que mencionas es, por supuesto, la que creemos que merecen, independientemente de su nacionalidad , y es que, en nuestra opinión, se trata de tres juegazos. Además, cuando se ha dado la circunstancia de un juego español malo no hemos tenido problemas en decirlo.

¿Warcraft de mesa?



He visto en Internet que han sacado un juego de tablero de «Warcraft» y, la verdad, me he sorprendido bastante. Lógicamente, me surge la duda de si va a venderse en España y, si no es así, de dónde puedo comprarlo.

Alejandro González

Efectivamente ha aparecido un juego de tablero basado en el universo «Warcraft» y que, por tanto, cuenta con la licencia oficial de Blizzard. Pero no es el primero, porque recientemente también han aparecido juegos de tablero basados en «Age of Mythology» y «Civilization». Desgraciadamente no parece, por el momento, que ninguno de estos juegos vaya a ser comercializado en España, así que para adquirirlo tendrás que recurrir a Internet o a alguna tienda especializada que los haya importado.

Los mejores

Os escribo para felicitaros por el reportaje del mes pasado acerca de los mejores juegos de 2003. El único pero que tengo que poner es la ausencia de más juegos de rol, un género que me apasiona, aunque eso, por supuesto, es un reproche a las compañías desarrolladoras, no a vosotros.

Gildar

Muchas gracias por tus felicitaciones, que, como siempre, nos animan a seguir esforzándonos para ofreceros los contenidos más interesantes. Es cierto que el género del rol ha estado de capa caída, pero tranquilo, porque estas cosas van por ciclos, y seguro que dentro de poco toca una racha de bonanza.

Pantalla partida

Comentabais en la review de «Ford Racing Evolution» que "es una lástima que en el modo multijugador sólo contemple el desfasado modo de pantalla dividida". De acuerdo que sería mejor que se incluyesen más opciones multijugador, pero yo creo que el modo de pantalla partida siempre debería estar, básicamente por la sencillez de que venga un amigo a tu casa y puedas echar una partida sin mayores problemas.

Iván Soler



Por supuesto que cuantos más modos de juego multijugador tenga un título, mejor, y estamos de acuerdo contigo también en que el modo de pantalla partida, a pesar de su extrema sencillez, es práctico y muy divertido, aunque tú lo estarás con nosotros en que hoy por hoy este modo no es precisamente el colmo de la modernidad. En cualquier caso, la intención del redactor de la review era indicar que es una lástima que en «Ford Racing Evolution» no se hayan incluido más modos, no que se haya incluido ese modo en concreto, pero si esto no ha quedado suficientemente claro en el texto nos disculpamos por ello.



Formidable el regreso a la actualidad de un título tan legendario como «Ghouls´n Ghosts», del que se está realizando actualmente una moderna versión online.

Lamentable el retraso (uno más) del juego de NovaLogic «Joint Operations», que pasa a estar previsto (crucemos los dedos) para esta primavera.

En pocas palabras

SÍ nos gusta



- La ampliación de una serie tan añeja e importante como «Everquest», con la llegada del inminente «Gates of Discord».
- Que continue la fiebre de los desarrolladores por ofrecernos editores para sus juegos, los últimos los de Cenega para «UFO Aftermath» y Lionhead para «Black & White».
- El lento pero continuo crecimiento de «Star War Galaxies», ahora con la incorporación de tres vehículos
- La próxima aparición de «Ground Control II: Operation Exodus», continuación del clásico que llevó la estrategia hasta la tercera dimensión.

NO nos gusta

- El pitorreo que se traen los chicos de 3D Realms a nuestra costa y a través de «Duke Nukem Forever», que ahora resulta que tampoco estará este año y ya veremos el siguiente. En fin…
- Que hayamos tenido que esperar casi tres años para poder disfrutar del modo online de «Torrente». Más vale tarde que nunca, es cierto, pero, ¿tres años…?
- Que no vayamos a disfrutar de un nuevo «The Bard´s Tale» (su nombre ha cambiado a «Song of the Bard»), porque los derechos sobre la mítica serie de juegos de rol son todavía propiedad de EA.

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón
HABLANDO CLARO

¿Por fin Warhammer?

Soy un gran aficionado a "Warhammer 40.000", y os escribo para deciros que me ha emocionado la noticia del mes pasado sobre «Dawn of War». Creo que ningún juego ha hecho justicia hasta ahora a la calidad del juego de mesa, pero tratándose nada menos que de Relic, quizá esta vez lo consigan.

Dark Eldar

De momento no se sabe gran cosa sobre este proyecto, pero, como tú dices, la competencia de los creadores de la serie «Homeworld» nos hace esperar lo mejor de él. Por supuesto , os mantendremos informados de cualquier novedad.

La referencia justa

Os escribo porque no entiendo por qué en la review de «Pax Romana» del mes pasado la referencia fue «Europa Universalis II» y no «Empires», que es la referencia de la estrategia y, además, es mucho mejor.

LeeOFT



La cada vez mayor abundancia de subgéneros nos ha obligado, como ya explicamos en una nota en la Selección de Micromanía, a afinar cada vez más en la selección de las referencias. En el caso concreto de «Pax Romana» (estrategia por turnos), nos ha parecido que este juego tenía muy poco que ver con «Empires» y que iba a ser mucho más ilustrativa su comparación con «Europa Universalis II», probablemente el más conocido de los juegos de estrategia por turnos sobre mapas históricos reales.



La Polémica del mes

¿Demasiados requisitos?

Ya sé que se ha hablado bastante de ello, pero escribo para protestar de los elevados requisitos de juegos como «Doom 3» que hacen que ordenadores recién comprados ya se hayan quedado anticuados. La verdad es que me parece una exageración y no hay bolsillo que pueda soportar este ritmo.

L. Pereira

Hombre, es cierto que a «Doom 3» se le suponen unos requisitos bastante elevados, pero también tienes que tener en cuenta el tiempo que falta para su aparición. Queremos decir que, en todo caso, los ordenadores se quedarán obsoletos cuando aparezca, no ahora que todavía no está disponible. Comprendemos que es difícil contener la emoción, pero si empezamos a especular con los requisitos de un juego dos años antes de que aparezca, como ha sucedido con «Doom 3» o con «Half-Life 2», es lógico que cualquier equipo te parezca escaso. Algo parecido sucedió con «Far Cry», que cuando se anunció por primera vez parecía que no iba a haber nadie capaz de "moverlo" y ahora, cuando se aproxima su lanzamiento, sus requisitos resultan, al menos, asequibles.

Sí, sí, sí... Simpsons

Os escribo a propósito de La Polémica del mes pasado, no sólo porque opino lo contrario que el chico que escribió la carta, sino porque coincido plenamente con vuestro ejemplo. De hecho, a mí me parece que «Los Simpsons: Hit & Run» tiene uno de los mejores doblajes que se han hecho nunca para un videojuego.

Homer J.



Pues nada, ahí queda tu opinión. Esperemos que al leerla las compañías se animen a seguir realizando doblajes tan profesionales como el del estupendo juego protagonizado por la familia más amarillenta de Springfield.

Bien por el Príncipe

Me gustaría felicitaros porque me encantó que en el CD del número 107 de Micromanía incluyerais el «Prince of Persia» original y su continuación, aprovechando el reciente estreno de «Las Arenas del Tiempo». ¿Tenéis pensado volverlo a hacer en los próximos meses? Estaría genial.

Manuel Danta

Gracias por tus felicitaciones, nos alegramos haber podido recuperar para todos vosotros, para los que los conocieron y para los que no, dos clásicos de esta categoría. En cuanto a si vamos a volver a hacerlo, bueno, ya sabéis que la política de Micromanía es aprovechar todo el espacio posible en sus CDs para ofreceros las demos más actuales, pero, por supuesto, si se volviera a dar una circunstancia tan especial nos lo volveríamos a plantear sin dudarlo.

Expansión costosa

Os escribo porque estoy de acuerdo con Perry, cuando escribió el mes pasado que le parecía un abuso la forma en la que se ha publicado la expansión de «Dungeon Siege». Yo, que también tengo el juego original, me considero estafado por haber tenido que comprar otra vez el mismo juego.

J.Gar



Sois muchos los que habéis escrito protestando por la decisión de Microsoft de presentar la expansión de «Dungeon Siege» junto con el juego original de manera indivisible y por nada menos que 50 euros (38 si eres un usuario registrado del primer juego). Suponemos que ya es tarde para que hagan nada al respecto, pero esperemos al menos que vuestras cartas les harán plantearse mejor futuros lanzamientos.



Lo mejor... La política intachable de FX, que ha regalado a todos los usuarios registrados de «Imperivm» un ejemplar del reciente «Imperivm II».



Lo peor... El cierre, por motivos todavía poco claros, de la compañía Gotham Games, responsable de la serie de acción «Conflict Desert Storm».

Preguntas sin respuesta

¿Por qué... nos resulta tan curiosamente parecido a «Medieval: Total War» el recién anunciado juego de la compañía Maxitech, «Strength & Honour»?

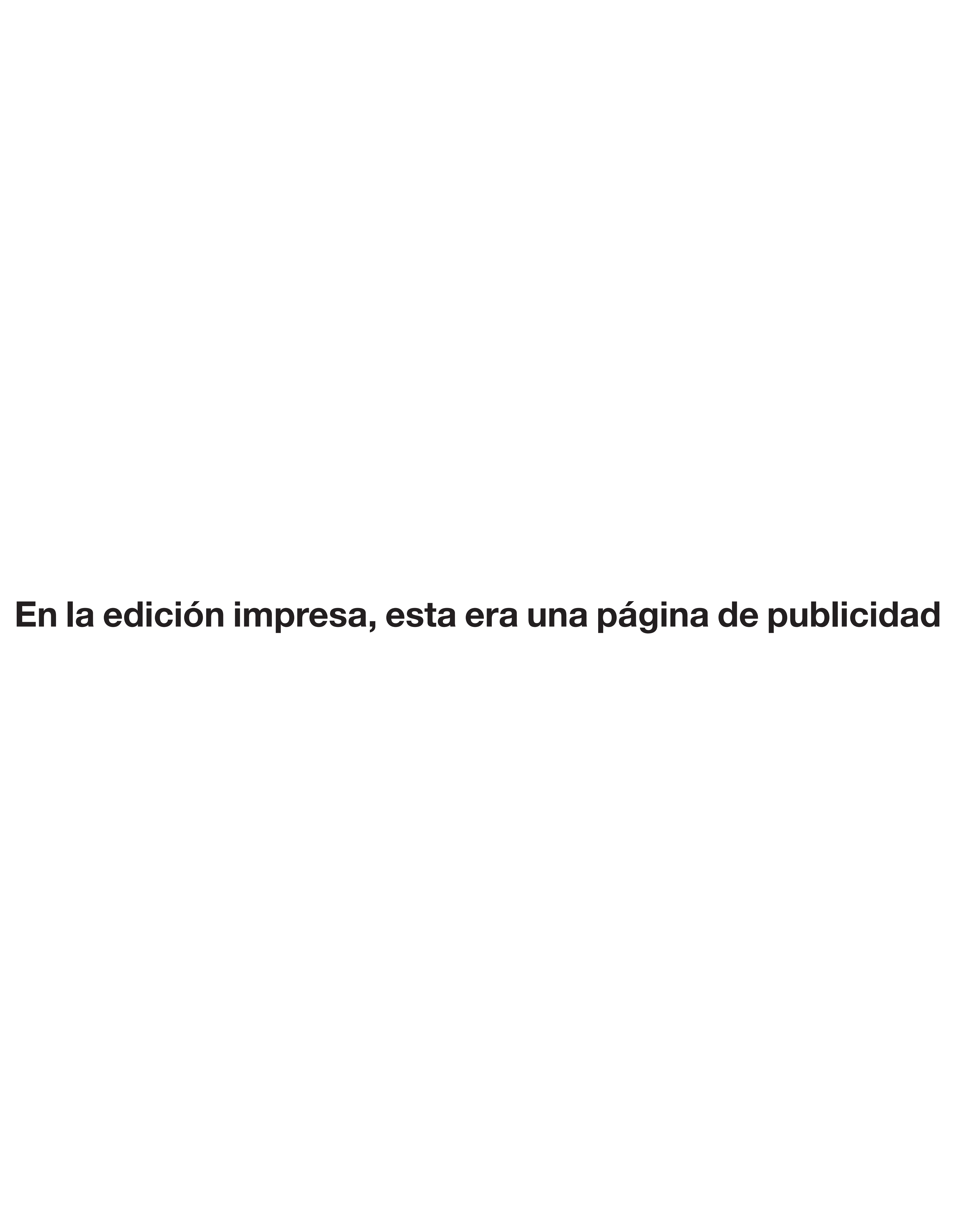
¿Cuánto... dinero habrá ganado –o perdido– Turbine Entertainment tras primero vender y ahora comprar los derechos sobre la licencia de su juego «Asheron´s Call» a Microsoft?

¿Dónde... estará ambientado el próximo juego de la serie «Grand Theft Auto» que, según acabamos de saber, ya está en desarrollo?

¿Qué... podemos esperar de los dos nuevos estudios que han fundado las compañías Marvel y Warner Bros para que se hagan cargo de los juegos desarrollados a partir de sus respectivas licencias?

¿Cómo... habrá conseguido Atari convencer a Ridley Scott para que produzca el primero de una serie de tres cortometrajes basados en su próximo juego «Driv3r»?

¿Qué... consecuencias tendrá para el futuro de Xbox la dimisión de Ed Fries, importante directivo de la división de juegos de Microsoft y uno de los principales responsables del gran éxito de la consola de la X verde?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La Réplica

HABLANDO CLARO

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



En el punto de mira

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

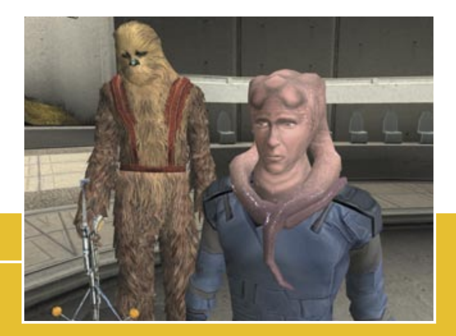
A FAVOR

El mejor rol

LA OTRA NOTA: 97

Nunca jamás me había sentido tan dentro del universo Star Wars como con este juego. Su realismo es asombroso y su calidad técnica insuperable. Luke

Efectivamente, uno de los mejores juegos de Star Wars, pero valorandor simplemente sus características como juego, posee algunos pequeños problemas que le impiden alcanzar una puntuación tan alta, entre ellos, sus elevados requisitos y unos pequeños fallos de control.**Jacobo Martínez** (autor de la review)



EN CONTRA

¿Y el multi?

LA OTRA NOTA: 85

Es un estupendo juego de rol, pero le falta un apartado fundamental para merecer la nota que le dais, el del multijugador. Sobre todo por lo genial que hubiera sido formar un grupo de jedis con otros amigos. JaeLiLoo

Es cierto que hubiera sido magnífico poder disfrutar de un modo multijugador para poder solventar la aventura en equipo, y que eso es algo que queda en el Debe de «Caballeros de la Antigua República». Pero el caso es que cuando hacemos el análisis de un juego nosotros siempre separamos la valoración del modo individual y la del multijugador y la verdad es que no hubiéramos sido demasiado justos si hubiéramos dejado que la (lamentable) ausencia del modo multijugador influyera en la nota de su estupendo modo individual.

Jacobo Martínez(autor de la review)

Imperivm II

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Histórico

@ Creo que «Imperivm II» deja bastante que desar. Su primera parte era muy original, es cierto, pero esta continuación es prácticamente idéntica a aquella y no aporta suficientes elementos nuevos como para justificar la elevada nota que le habéis puesto. Yo se la bajaría un poco.

LA OTRA NOTA: 78
Javier Lorente

Puede que su sistema de juego sea muy parecido al del «Imperivm» original, pero lo cierto es que gracias a su calidad este sistema no ha acusado todavía el paso del tiempo, como sí ha sucedido, efectivamente, con otras continuaciones. Además «Imperivm II» incorpora nuevas razas, nuevas unidades y nuevos escenarios, y si a eso le unimos su cuidada producción, su perfecta localización y su ajustadísimo precio tenemos un juego ante el que es muy difícil resistirse.

A.E.P. (autor de la review)

Spellforce

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Mezcla maestra

Este es uno de los juegos de estrategia que más me ha impresionado del momento. Buena calidad gráfica y el argumento esta muy bien elaborado. Aunque el multijugador no está tan bien pensado, también es muy entretenido y tan divertido como el de otros juegos.

LA OTRA NOTA: 97
ThorK

Es cierto que se trata de un juego soberbio, y por eso lleva una nota tan elevada, pero en mi opinión padece de unos problemas de cámara que sin ser excesivamente graves si que hacen que jugar sea algo más confuso de lo que debería haber sido, y eso hay que tenerlo en cuenta al valorarlo.

Javier Moreno (autor de la review)

Korea: Forgotten Conflict

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Nota escasa

@ No estoy para nada de acuerdo con esta nota, el juego tiene un motor 3D que es una pasada y el interfaz no es tan incómodo como lo pintáis en la revista. Eso sí, el agua y las explosiones son un poco simples, pero no tanto como para darle un 70.

LA OTRA NOTA: 80
David Salord

Por supuesto tu opinión está bien fundada sobre el juego, pero la mía es que «Korea: Forgotten Konflict» combina aciertos interesantes con fallos bastante graves, como la escasa IA, o los problemas en el interfaz. Si a eso le sumamos su escasa originalidad tenemos un juego bueno, pero que ni mucho menos resulta excepcional.

J. Moreno (autor de la review)

The Westerner

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Spaghetti Western

@ Me parece que «The Westerner» merece menos nota de la que le habéis dado. No está ni mucho menos a la altura de los grandes clásicos de la aventura y su sistema de control resulta confuso a veces. Es un buen juego, pero no tanto.

LA OTRA NOTA: 85
Clint Eastwood

Lo de si está a la altura de lo clásicos del género es una cuestión de opinión en la que es complicado entrar, pero desde luego que a mí no me parece que el sistema de control sea tan confuso. Si acaso puede dar problemas en ciertas pantallas por la colocación de la cámara, pero a la larga yo no creo que sea un problema importante.

J. A. Pascual (autor de la review)

Tiger Woods PGA Tour 2004

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 91

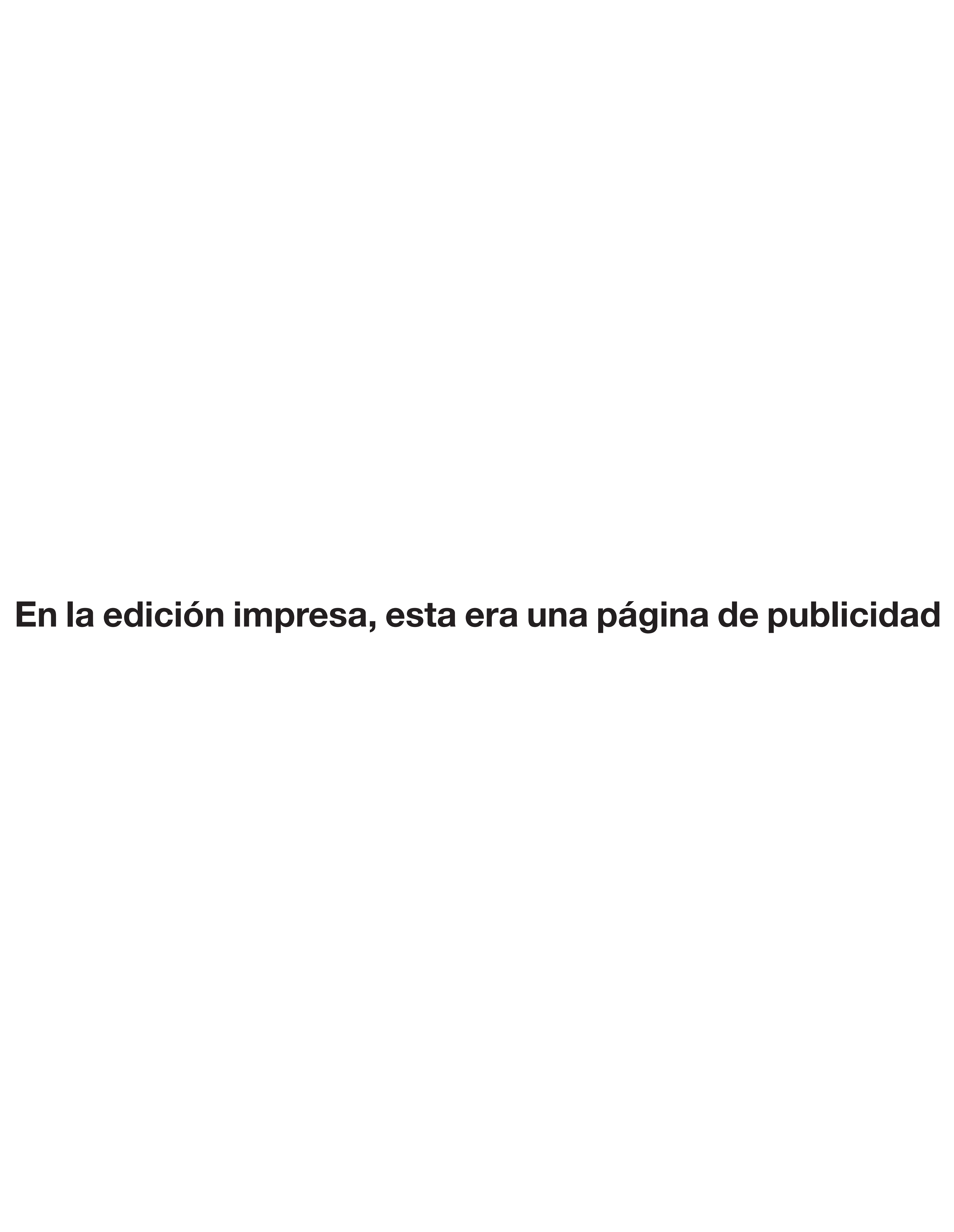
Sobre el par

@ No entiendo qué le veis de interesante a este juego, la enésima repetición de un título que ya era aburrido la primera vez. A mi me parece que es igual a todos los anteriores.

LA OTRA NOTA: 80
Tomás

Entiendo que a ti no te gusten los juegos de golf, porque son un subgénero bastante especial de los juegos deportivos, pero créeme cuando te digo que este juego no sólo aporta muchas novedades con respecto a sus antecesores, técnicas y de jugabilidad, sino que además si te gusta el golf resulta sorprendentemente divertido.

A. Trejo (autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



El nuevo enemigo. «Pacific Assault» se centra en la guerra en el Pacífico, donde las batallas entre Estados Unidos y Japón definieron en buena medida el transcurso de la guerra.

CÓMO ACABAR CON EL IMPERIO DEL SOL

Thompson, carabinas, colts, ametralladoras pesadas, lanzallamas M1, rifles Arisaka… Son sólo algunas de las más de veinte armas que «Medal of Honor: Pacific Assault» pone a disposición del jugador. Evidentemente muchas, esto es, las japonesas, sólo estarán disponibles en el modo multiusuario, ya que el individual nos sitúa, inevitablemente, en el bando aliado.Como ocurrió con «Medal of Honor», una de las máximas ha sido el realismo al diseñar «Pacific Assault» y de esto no se ha librado el armamento. Tanto en las misiones más sencillas como en las de más sigilo, donde el armamento pesado brilla por su ausencia.

Emboscada. El entorno sufre una transformación total sobre el original. La interacción es completa.

Transformación. Casi todas nuestras acciones pueden modificar el escenario, en distinto grado.



MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

La verdadera guerra empieza ahora...

No hay duda de que «Medal of Honor» revolucionó el género de la acción con las dosis adecuadas de innovación, aplicadas allí donde debía hacerse. Pero, ¿cabe imaginar más realismo, simulación, mejor ambientación y, aún, capacidad de innovación? EA quiere conseguirlo con «Pacific Assault».

Después del ataque japonés a Pearl Harbor nada fue igual en el mundo. Estados Unidos entró en la Segunda Guerra Mundial y Churchill se frotó las manos afirmando en ese momento que el eje había perdido. Después de «Medal of Honor» nada fue igual en el mundo de la acción bélica. Se había pasado un invisible punto sin retorno y la ambientación, el guión, el realismo extremo dejaron de ser una utopía para convertirse en espeluznante realidad. Dejaron de ser el objetivo soñado para convertirse en el modelo a seguir. El mínimo exigible. La base de cómo se debía plantear, diseñar y crear un mundo inmersivo.

Pero, incluso, el maestro debe dejar paso al alumno aventajado. Al pupilo que, inspirado por las enseñanzas y la experiencia, sobrepasa los límites de lo establecido. «Medal of Honor» debe dejar paso a «Medal of Honor». Las campañas de Europa abren el camino a la guerra en el Pacífico. Alemania, a Japón. Y el jugador de PC, aficionado al género, abre las puertas de par en par a uno de los proyectos más impresionantes de las últimas temporadas. «Medal of Honor. Pacific Assault», llega.



Pura física. El motor gráfico y de simulación física forman un conjunto que constituye una de las más notorias novedades de «Pacific Assault». El realismo es extremo.

LA GUERRA MÁS REAL

EA quiere conseguir el juego más realista, inmersivo y apasionante que se haya creado en el género bélico. Algo complicado, con la presencia de «Call of Duty», pero que gracias a un salto cualitativo impresionante en la tecnología, tiene visos de realidad.

¿Tecnología? ¿Cuántas veces hemos oído esa cantinela? ¿Se reduce todo a un mejor motor gráfico?

Que nadie se tema lo peor, porque el estudio también muestra unas bases de diseño en lo poco que se ha podido ver del juego realmente sólidas. La tecnología, en «Pacific Assault» no es el fin, sino el medio. La experiencia de juego se asienta firmemente en un buen diseño de acción, uso inteligente de "scripts", fabulosa ambientación y realismo en el entorno.

La potenciación de ciertos elementos, basados en la tecnología gráfica y la simulación física, pretende aportar ese toque extra de realismo, necesario en un título donde la Historia se hace realidad. ▶▶

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El cambio en el motor gráfico y la mayor interacción, sobre el juego original.
- La simulación física. De lo mejor que se ha visto hasta la fecha.
- El absoluto realismo y la inmersión.
- El juego que dan los exteriores y el uso del entorno.
- El multijugador apunta a notables mejores y múltiples modos de juego.

NO nos gusta

- Es casi idéntico que la versión de consolas, «Rising Sun».
- La inspiración cinematográfica baja enteros sobre el juego original.
- Sólo permite manejar al bando americano.

¡QUÉ CRUEL ES LA GUERRA!

…que transforma a inocentes jóvenes en ancianos prematuros, hombres cínicos y perros rabiosos. Y a veces hasta en desequilibrados. Y es que el componente "emocional" incluido en «Pacific Assault» es importante. El salto tecnológico que se da sobre el título original encuentra uno de sus mejores ejemplos en la expresividad de los personajes, que reflejan emociones de modo abrumador. Si «Medal of Honor» ya mostró unos modelos 3D más que notables, en «Pacific Assault» podremos comprobar cómo el aspecto de estos va cambiando con el tiempo. Ya que la experiencia acumulada en combate se tiene en cuenta con el transcurrir de las misiones, los personajes quedan afectados física y psíquicamente. En las imágenes que puedes contemplar junto a estas líneas se aprecia el ejemplo de la modificación física que sufre un soldado, desde el comienzo de la contienda hasta el final de la misma. Cambios que reflejan, y no de forma positiva, el stress del combate, el esfuerzo físico, el aseo, las emociones… y cambios que no siempre son a mejor, desde luego.

CAMBIO DE ESCENARIO





Si «Medal of Honor» daba un repaso a algunas localizaciones de Europa y África, antes y tras el desembarco de Normandía, «Pacific Assault» cambia el tercio y el teatro de operaciones, y nos traslada a las islas del Pacífico, cambiando también al enemigo alemán por el japonés.
Pero el cambio de escenarios es mucho más que geográfico. La ambientación de urbes en ruinas pasa ahora a situarse en junglas, puertos y playas. El paso a exteriores, sin embargo, y contra toda lógica aparente, revierte en un aumento de la sensación de angustia y claustrofobia en muchas de las fases del juego, pues la jungla se convierte en un teatro asfixiante, donde las sorpresas pueden ser, y son, más numerosas aún que en una ciudad. El sonido envolvente, que despista al jugador, el juego de árboles y maleza como elementos tras los que puede aparecer el enemigo de improviso, agazapado y confundido con el entorno, se prestan a aportar un componente de tensión realmente alucinante.
El camuflaje se vuelve vital en un entorno como éste, y los escasos momentos de ambiente "civilizado", pueden ver truncada su tranquilidad aparente con el concurso de aviones enemigos, o el desembarco de los japoneses en cualquier puerto sumido en la mayor calma (ahí estará, por ejemplo, Pearl Harbor). Una ambientación sobresaliente.





Zeros en el aire. Los "raids" aéreos del enemigo son implacables y, casi siempre, por sorpresa.



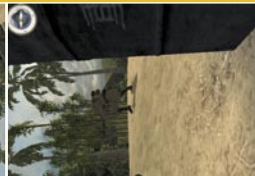
Arrasando. La incursión en campamentos suele concluir con todas las estructuras arrasadas.



Sobresaltos. La espesura de la jungla permite que el enemigo se pueda agazapar en cualquier lado.

¡CUERPO A TIERRA!






Lo de morder el polvo y echar el cuerpo a tierra es más literal en «Pacific Assault» de lo que uno se puede imaginar. Uno de los movimientos más frecuentes en combate real, e ignorado casi por completo (hasta ahora) en los juegos de guerra, adquiere en «Pacific Assault» un gran protagonismo. El diseño del entorno (exteriores, jungla, matorrales…), pensado para ocultarse, preparar emboscadas y aprovecharlo en beneficio del jugador y potenciando la jugabilidad, se completa con la opción de arrastrarse por el suelo, lo que puede otorgar innumerables ventajas a la hora de sorprender al enemigo. Pero el estudio de desarrollo está yendo aún más allá, al incorporar la posibilidad de movimiento en posición prono, más lejos de la movilidad hacia adelante y atrás. «Pacific Assault» incluirá la animación de "rodar" sobre uno mismo, hacia los lados, incrementando la posibilidad de evitar un disparo, impacto de metralla o de dar más de un susto a un enemigo fijo en una posición, mientras que nosotros nos colocamos en una situación más ventajosa. El efecto conseguido, además de realista, es impactante. También algo mareante en los primeros momentos, todo hay que decirlo, porque ver cómo el escenario gira por completo es un efecto bastante "extraño" en un juego de acción.



Realismo y crudeza. «Pacific Assault» intenta alcanzar el objetivo de ser el juego bélico más realista e inmersivo que se haya diseñado hasta la fecha, dotado de una ambientación inigualable.

En equipo. Como ya ocurre en «Call of Duty», «Pacific Assault» presenta la acción bélica como un trabajo de equipo, lo que nos sumerge por completo en el juego.

►► A diferencia de otros títulos del género, espectaculares y esperados, como «Half-Life 2», «Far Cry» y «Doom 3», la ambientación y el realismo tienen en «Pacific Assault» una perspectiva distinta, pero necesaria.
Eso sí, una vez visto algo como «Call of Duty», que aporta perspectivas de juego tan variadas, según el bando en conflicto, «Pacific Assault», pese a su superioridad técnica, parece "cojear" en sus contenidos. ¿Es una apreciación real?
No lo parece, por lo que ha visto del juego, y lo que se espera en distintos apartados. «Pacific Assault» juega también con la acción en equipo, con un entorno que destila verismo, con fidelidad (dentro de un límite) histórica. Con la asesoría militar experta de Dale Dye y con una tecnología de lo más apabullante.

VIVE EL COMBATE

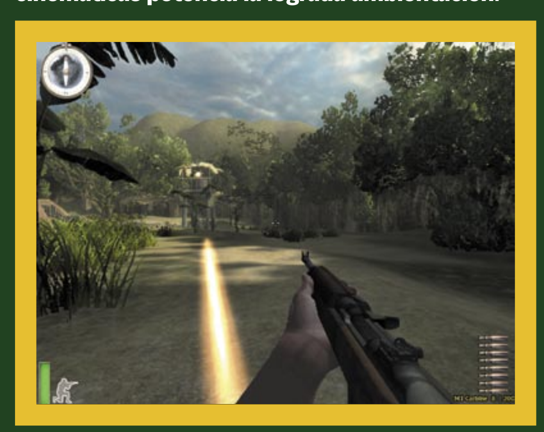
Derribar un puente y ver cómo vuela en mil pedazos, y estos quedan flotando sobre un río, o cómo un enemigo pisa una mina y vuela hasta aterrizar en una alambrada, o simplemente disparar a la superficie del agua y contemplar las ondas provocadas y el movimiento del agua, son sólo algunos ejemplos de cómo se está aplicando la simulación física a «Pacific Assault». Esto redunda en una mejor ambientación, una mayor credibilidad, y una inmersión más profunda del jugador en el mundo virtual. En suma, un mundo "mejor" que el visto en «Medal of Honor». Pero todo esto no serviría de nada si la jugabilidad no estuviera sustentada por este apartado.
Las explosiones, por ejemplo, van más allá del ser alcanzados de lleno por las mismas. Ahora puede volar metralla y que ésta alcance a nuestro protagonista. O bien un objeto contundente puede volar por los aires y caernos encima. Y las ondas expansivas también nos pueden afectar (algo que ya se ha empezado a ver en «Call of Duty», por ejemplo, cuando nuestro personaje quedaba aturdido por las bombas a su llegada a Stalingrado). ►►



Ambientación. El inteligente uso de "scripts" y cinemáticas potencia la lograda ambientación.



Sin protección. Las constantes refriegas en el aire nos hacen sentir desamparados en muchos momentos.



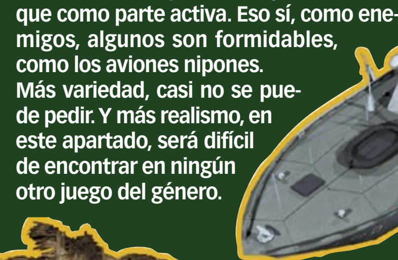
Profundidad. La distancia de generación gráfica alcanza en el juego hasta el mismo horizonte.



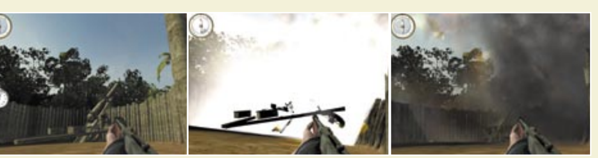
Fuera de onda. Las explosiones pueden dañar por impacto directo y por las ondas expansivas.

TIERRA, MAR Y AIRE

Tanques, barcazas, aviones, jeeps… son algunos de los vehículos que veremos en «Pacific Assault». No todos estarán disponibles para manejarlos en la parte de juego individual, pero muchos sí que harán su aparición de forma activa en el apartado multijugador. Al igual que sucede con el armamento, todos estos vehículos están basados en otros tantos reales que tuvieron un protagonismo en las batallas del Pacífico entre Japón y Estados Unidos. Entre ellos encontramos desde el mítico Zero a barcazas de desembarco, vehículos anfibios, ambulancias… Todo lo que la Historia ha registrado, está presente en «Pacific Assault». Pero, repetimos, en la campaña individual su aparición está sujeta al diseño de las misiones en puntos muy concretos, antes que como parte activa. Eso sí, como enemigos, algunos son formidables, como los aviones nipones. Más variedad, casi no se puede pedir. Y más realismo, en este apartado, será difícil de encontrar en ningún otro juego del género.







CUESTIÓN DE FÍSICA

La simulación física es otro de los apartados de más importancia en «Pacific Assault». Se puede considerar como un componente del salto tecnológico experimentado por esta continuación de «Medal of Honor», pero que se encuentra a disposición de la jugabilidad y el realismo, en su totalidad.Esta simulación afecta a casi todo lo que se pueda pasar por la imaginación. Desde la interacción con el entorno en los más pequeños detalles, hasta el movimiento de metralla (incluyendo, por ejemplo, trozos de aviones derribados), empalizadas, cajas, grandes equipos mecánicos y hasta los mismos modelos 3D de los soldados de ambos bandos.

¿LA GUERRA ES UN JUEGO?

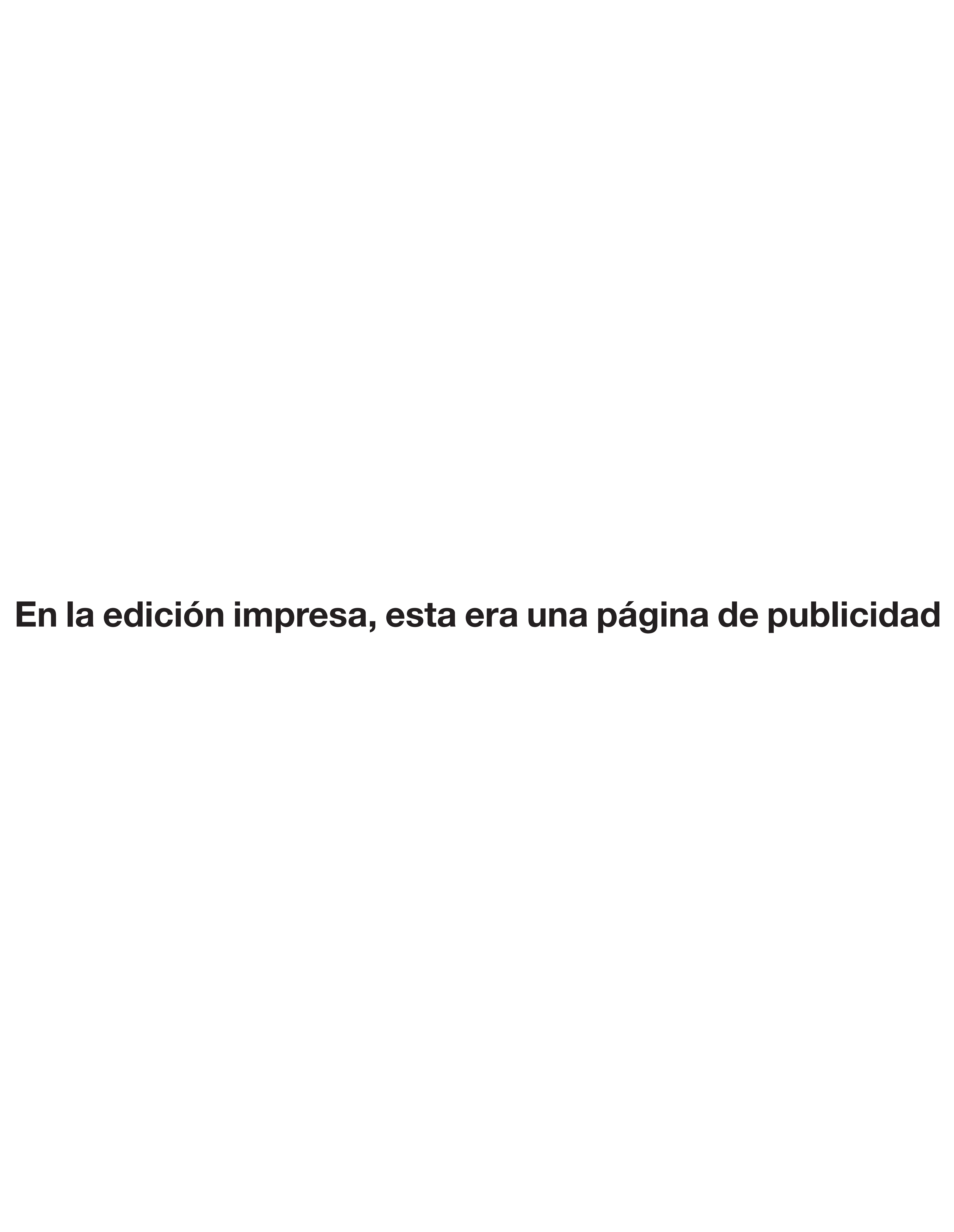
Desde luego que no. Pero los juegos basados en la guerra son legión. Y siempre es mucho mejor contemplar exhibiciones de violencia en un entorno virtual, que oír hablar de ellas, y mucho más verlas, en la realidad.

Cuando hablamos de "juegos de guerra" en la actualidad, queda lejos la referencia del "wargame" clásico, más centrado en la estrategia. Ahora, la Guerra, con mayúsculas, queda casi por completo ceñida al mundo de la acción 3D, directa o táctica.

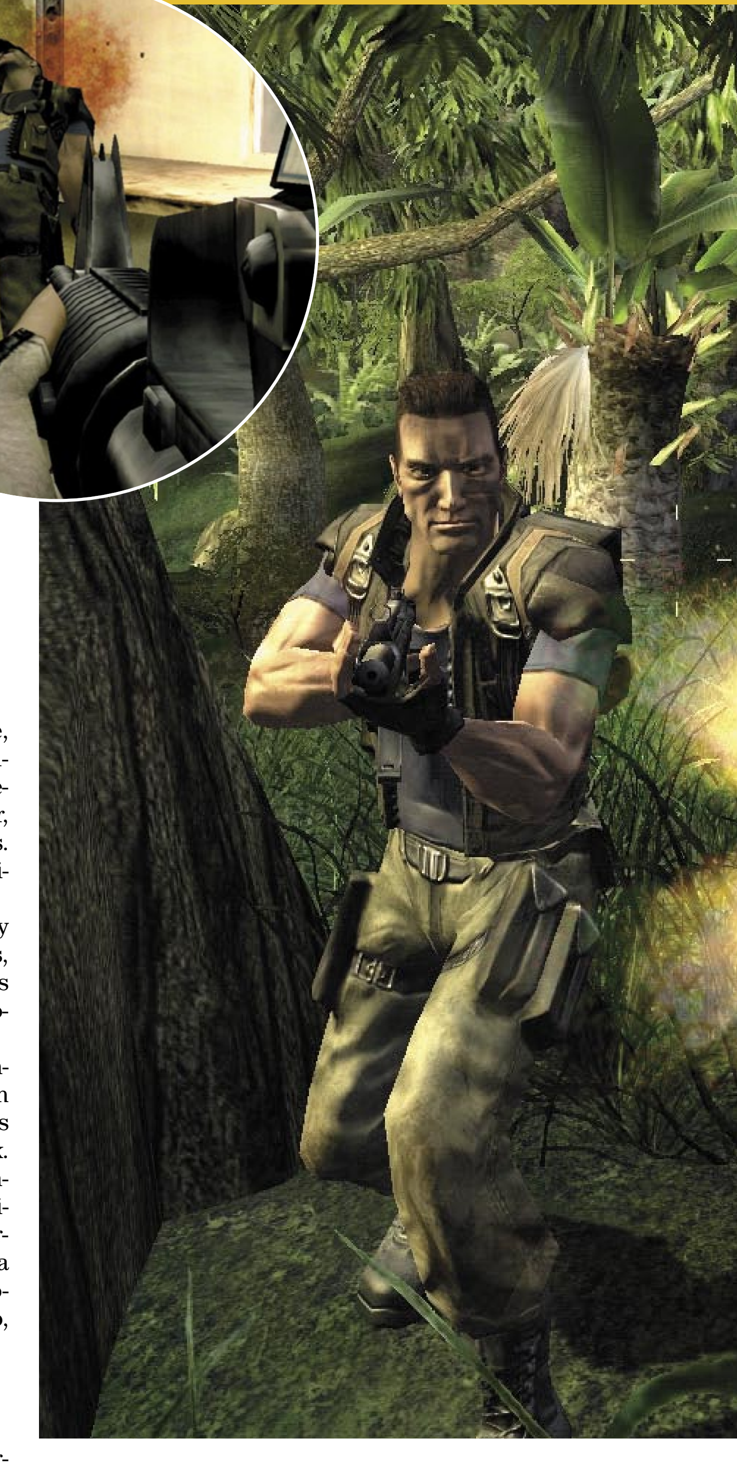
Que «Medal of Honor» tenga mucho que ver con ello no es casual. O que su "heredero", «Call of Duty», creado por parte del equipo que diseñó aquel, haya llevado la idea a su cenit, tampoco es algo que se pase por alto al aficionado. Ahora bien, ¿es posible innovar, y avanzar, más allá de la tecnología?

EA ha recogido el guante del desafío y aceptado el reto. Aunque de momento, en honor a la verdad, la mayoría de la información disponible y de lo que se ha visto del juego, apunta sobre todo a esa tecnología. ¿Será «Pacific Assault» el mejor juego de guerra jamás creado? En ello está la compañía, pero afirmar algo así a estas alturas, no sería justo para él, ni para otros títulos. Sólo el tiempo nos lo dirá.

F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Far Cry
El paraíso de la acción



Playas, aguas cristalinas, un daikiri, soledad... ¡Qué bonito! Aunque, para una vez que te vas al Pacífico, lejos del mundanal ruido, te metes en una base paramilitar ultrasecreta llena de tipos armados hasta los dientes...

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El motor gráfico es de lo mejor que se ha visto nunca.
- La inmersión en el universo de juego y la interacción total con el entorno.
- La combinación de sigilo y acción directa.
- La gran libertad de acción que se da al jugador.
- La IA promete crear escuela.
- El excelente editor que se incluye.



NO nos gusta

- Es demasiado fácil perder de vista al enemigo en la selva.
- Las armas son demasiado tópicas.
- No se puede salvar. Se basa en "check-points".

PRIMERA IMPRESIÓN: Excelente. Un paso adelante, que sorprenderá al más experto.



BUENO REGULAR MALO

Te llamas Jack. Tu pasado no importa. Todos dicen que hay algo turbio en él. Eres un tipo duro, eso está claro. Pero los demás no saben a ciencia cierta si has sido un héroe o un villano en un momento pasado de tu existencia. El caso es que un día decidiste cortar con todo, dedicarte a llevar una vida tranquila y abriste un negocio de alquiler de barcos de recreo en una isla del Pacífico. Y en ello estás. O estabas.. hasta que apareció esa... ¿periodista? Tu intuición para según qué cosas empezó a avisarte de que algo no cuadraba, pero ella quería hacer un reportaje fotográfico de esas ruinas japonesas de la Segunda Guerra Mundial en el archipiélago, y un cliente es un cliente, claro.

Pero, desde luego, lo que no podías imaginar ni por un momento es que ella iba a desaparecer de repente, que alguien iba a bombardear tu barco, capturarte y retenerte como prisionero en Dios sabe dónde, para evitar que husmearas en lo que Dios sabe que estén trabajando estos tipos. Y algo es muy evidente. Son profesionales. Han dado muestras de que saben cómo reaccionar ante imprevistos, se coordinan como comandos de elite, bien entrenados y disciplinados. Están, además, especializados y, lo que es peor, armados hasta los dientes. ¡Dios! ¡Si tienen hasta helicópteros de guerra!

Hay algo raro. Muy, muy raro. Además de soldados, existen grupos de técnicos y de científicos. ¿Qué demonios está pasando?

Parece que tienes un instinto especial para meterte en líos, pero hay algo que estos tipos ignoran. Tú eres Jack. Eres un tipo duro. Y no importa si has sido héroe o villano. A ellos no les importa. A ti tampoco. Pero van a averiguar que deberían conocer mejor a su enemigo, antes de meterse con él.

La realidad llama a tu puerta

Hasta aquí, el punto de partida. Es habitual, cada vez más, que en los juegos de acción el guión se convierta en un apartado fundamental, decisivo a la hora de meter al jugador en situación. La ambientación gana enteros. La inmersión gana enteros. El juego se hace más atractivo. Pero muy pocos se podían esperar lo que «Far Cry», uno de esos grandes desconocidos para el gran público, podía traerse entre manos hasta que se empezaron a mostrar las primeras misiones reales del juego. Un juego destinado, no lo dudes, a traer un soplo de aire fresco. A golpearte en la cara con una contundencia brutal y a decirte que está dispuesto a convertirse en uno de los grandes de la temporada.

¿Sabías que...

...hace tres años se mostró una demo de tecnología del juego, llamada «X-Isle», y protagonizada por... dinosaurios?

■ Hay que pensar todos los pasos a dar. Avanzar cuando un helicóptero y una lancha enemiga te vigilan no es algo sencillo.

■ Hasta cuando estemos debajo del agua el enemigo nos podrá disparar. Es mejor no dejar que nos localicen.

■ Los prismáticos serán nuestra principal baza para identificar en número y localización al enemigo.

El realismo es la clave de «Far Cry». O una de ellas. Realismo en los escenarios, en la libertad de acción, en la interacción con el entorno, en la IA que dirige el comportamiento de los enemigos, en la verosimilitud del guión (y eso que la ciencia ficción se esconde detrás del mismo), en la simulación física, en la recreación del armamento... Realismo máximo, exacerbado, brutal. Realismo que te sacará de tus casillas y te devolverá a ellas en ▶▶

A qué se parece...



■ «Medal of Honor» es toda una referencia en lo que a ambientación se refiere para los juegos de acción.



■ Uno de los exponentes del máximo realismo en la acción es el reciente e impresionante «Call of Duty».



■ «Half-Life» es el juego que abrió a la acción 3D los grandes argumentos como aspecto clave del diseño.

LA BRUTAL SENSACIÓN DE INMERSIÓN SE APOYA EN EL GRAN MOTOR GRÁFICO Y UNA INTERACCIÓN TOTAL

cuanto descubras que estás ante un juego que, en su primera, incompleta y más primitiva versión, se destapa como una obra de arte; y un juego llamado a hacer la más dura competencia a vacas sagradas como «Doom 3» o «Half-Life 2». Piensa en algo que te puedas imaginar como la máxima libertad que has vivido en un juego de acción... ¿Ya? Pues bien, te aseguramos, sin temor a equivocarnos lo más mínimo, que «Far Cry» lo hace parecer algo patético.

Fantástico

Crytek se destapa con un diseño de acción realmente poco convencional. Acción en exteriores, libertad casi ilimitada de movimientos (sólo has de cumplir una serie de objetivos, pero cómo y por qué camino, es cosa tuya), combinación de sigilo y acción directa... Y una IA... ¡Dios mio! ¡Qué barbaridad! Estamos ante una versión incompleta de un juego. Por tanto, aún presenta fallos. Pero el conjunto, incluidos esos fallos, se muestra de lo más sólido visto nunca en juegos de acción "con chicha", o sea, con historia. El diseño es brillante. La ambientación es magnífica. Y la calidad gráfica... ¡oh, cielos!

Un duro rival

La primera vez que vimos «Far Cry», hace un par de años en el E3, teníamos esa impresión de que alguien nos quería "vender una moto". Según nos sentamos en una silla, dispuestos a presenciar una demostración, se nos dijo algo así como "¡Eh! Esta tecnología es mejor incluso que la de «Doom 3».” Bien, nos acomodamos, nos sonreímos, y pensamos "Sí. Ya. Y nos lo

Crea tu propio mundo

EL EDITOR que incluye «Far Cry» es toda una apoteosis de potencia y flexibilidad, y a buen seguro se convertirá en un modelo a seguir en el género. Es exactamente el mismo que se ha usado para diseñar el juego, de principio a fin, y ofrece posibilidades ilimitadas a los amantes de la creación de "mods", lo que seguro que convertirá al juego en uno de los favoritos de la comunidad de usuarios en Internet.

ES DIFÍCIL, sin embargo, aprovechar al máximo todas sus posibilidades desde el principio. Aunque su manejo básico es aparentemente sencillo, crear un buen mapa de juego, aprovechando todas las posibilidades de "script", Inteligencia Artificial, interacción, simulación física, etc. puede ser una tarea ardua, que exige paciencia y mucha práctica, para conseguir buenos resultados.

¿Sabías que...

... además del juego, Crytek está estructurado como un estudio de tecnología que ya está licenciando su motor 3D?


El medidor de alarma (a la izquierda) será la referencia para ponernos nerviosos. Si se vuelve rojo, malo, malo...

Algo más que los malos...

EL GUIÓN de «Far Cry» ha desvelado uno de sus últimos secretos hace escasas fechas. La acción en que nos vemos metidos al comienzo despeja parte de sus incógnitas muy pronto.

EL JUGADOR DESCUBRE toda la historia que le rodea y que le lleva a conocer experimentos genéticos secretos. El objetivo: crear soldados mutantes, perfectos e imparables.

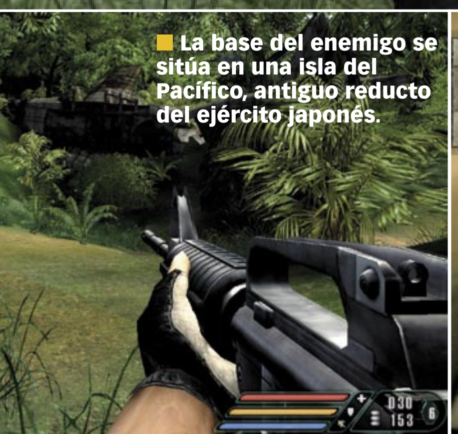
LAS CRIATURAS no resultan tan controlables como se preveía. Al caos que organizan se suma nuestra presencia, y la situación se va de las manos de sus responsables.

LOS MUTANTES se convierten en una fuerza poderosa que en ocasiones se vuelve contra sus creadores, pero que pondrán a prueba todas nuestras habilidades de supervivencia.

vamos a creer porque tú nos lo digas, amigo...” Pero claro, cuando empezamos a ver “aquello”, nuestra sonrisa se heló en los labios. Nos quedamos petrificados ante la calidad visual, los juegos de luces y sombras, la simulación física, el realismo del entorno, la interacción con el mismo los efectos especiales, la distancia de generación gráfica (¡¡brutal!!) y la coherencia y solidez de todo lo que veíamos.
«Far Cry» te va a sorprender. ¡Y de qué modo, amigo! Es, sin duda, de lo mejor que hemos visto en mucho, mucho tiempo. Vehículos, armas, escenarios, acción, IA, realismo, ambientación... Todo se presenta sublime. Y poder jugar como quieras, literalmente, es una gozada. Es de esos juegos que te los acabas, y quieres más. Y lo puedes tener, porque no siempre lo juegas igual. Es de esos juegos que parecen un sueño hecho realidad para los que buscan algo nuevo.
Sí, «Far Cry» nos entusiasma. Y contigo hará igual. No tienes por qué creernos. Pronto llegará. Y entonces, lo verás tú mismo.

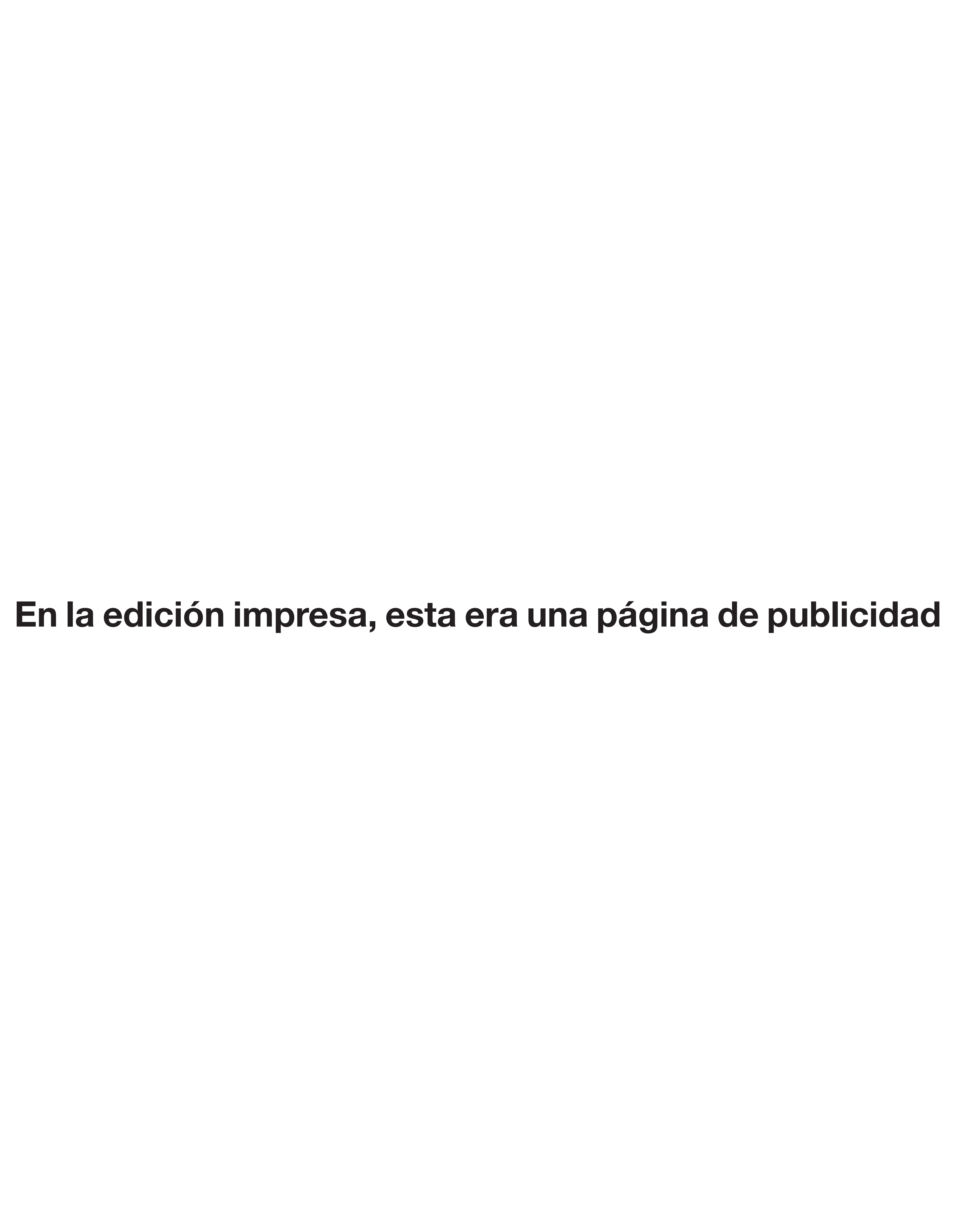
F.D.L.

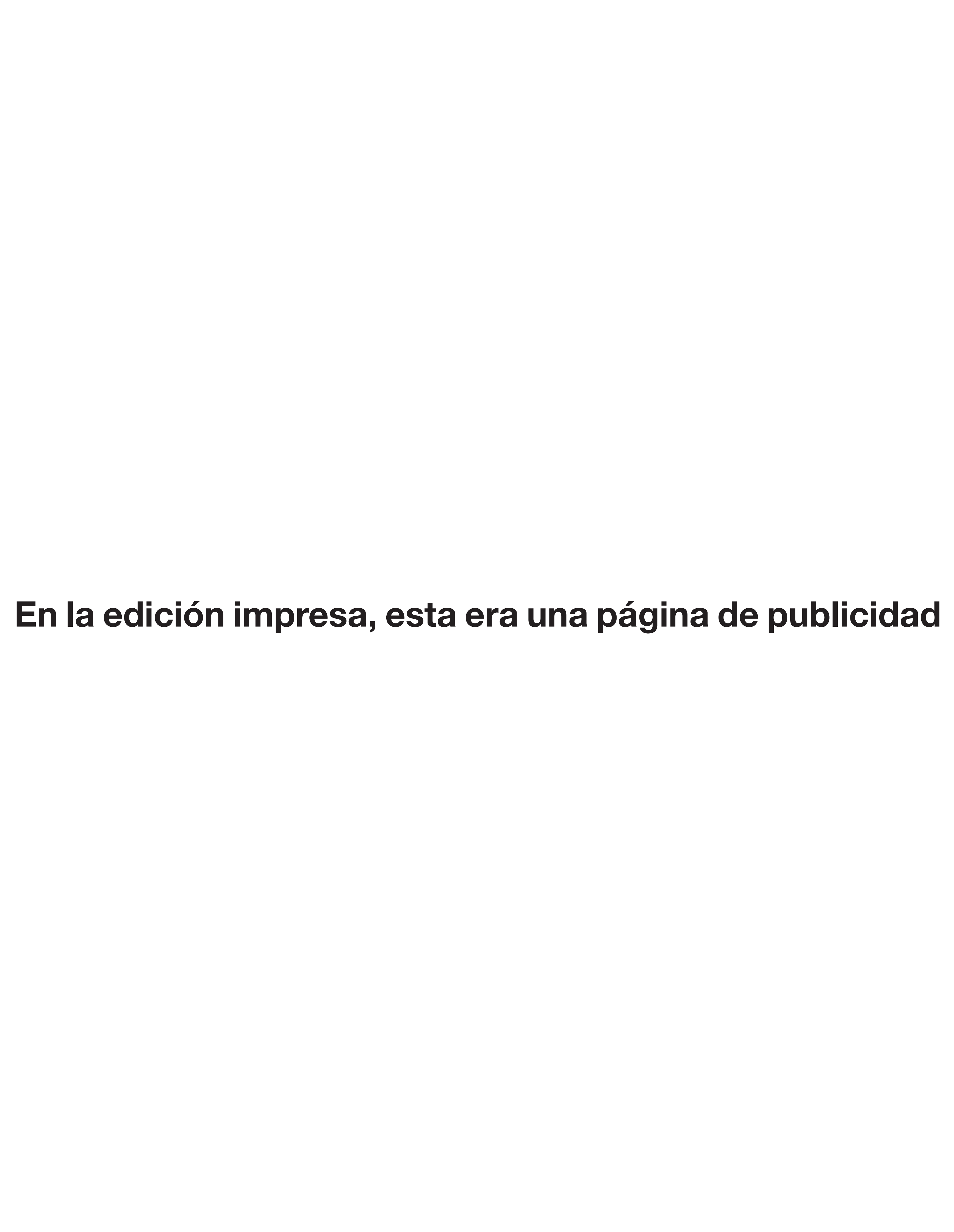
▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **CRYTEK**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ**
▶Fecha de lanzamiento: **24 de MARZO 2004**
▶Página web: **www.farcry-thegame.com**


La base del enemigo se sitúa en una isla del Pacífico, antiguo reducto del ejército japonés.


Los enemigos disparan a través de las ventanas. Su sentido de la visión es tan agudo como el del jugador.


En los vehículos podemos manejar las armas. Estos dos ya no darán más problemas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Deus Ex. Invisible War

Tú decides

¿Te imaginas que, cada media hora, se cuestiona el mundo del juego en el que estás? ¿En donde las decisiones pueden convertir a tus amigos en enemigos, o viceversa? No te lo imagines: vívelo con «Deus Ex. Invisible War»

Primera impresión


SÍ nos gusta

- La sensación de que tú decides cómo jugar, y no el juego.
- Los giros argumentales. No confíes en nadie...
- La excelente ambientación que proporcionan las luces dinámicas.
- Sencillo de manejar, pero difícil de dominar.


NO nos gusta

- Requiere una buena tarjeta para jugar al máximo.
- La IA aún no está del todo depurada.
- El desarrollo es, a veces, poco original.
- El protagonista es menos personalizable que en la primera entrega.

PRIMERA IMPRESIÓN: Prometieron un mundo no lineal, y lo han cumplido... Algo único.

BUENO REGULAR MALO

Warren Spector, creador de «Deus Ex. Invisible War» es, por encima de todo, un diseñador de convicciones inalterables. Lo cual, revisando su currículo, lo convierte en un hombre con más moral que el Alcoyano... Todos sus juegos son obras maestras alabadas por la crítica... que han obtenido unas ventas muy discretas: «Ultima Underworld», «System Shock», «Thief», «Deus Ex»... ¿Fallo de marketing? Resulta difícil de explicar. En cualquier caso, el bueno de Warren está dispuesto a intentarlo de nuevo con «Deus Ex: Invisible War», una continuación que mantiene la filosofía de sus predecesores: el jugador es el que elige el desarrollo y el guión del juego. Suena interesante, ¿verdad? Pues lo es, y mucho...

Controla tu destino

Imagina –de nuevo– un futuro apocalíptico, en el año 2072, en el que diversas facciones políticas y religiosas se disputan el control del planeta. Todo se complica cuando una de esas facciones quiere eliminar la academia policial Tarsus, a la que perteneces, y para ello no duda en destruir Chicago. Consigues escapar hasta la base de Seattle, pero también es atacada, por lo que te encuentras atrapado. Tienes que luchar por tu vida, así que le quitas un arma a un compañero caído, y te abres paso a tiros hacia la sala de evacuación. Quizá prefieras esconderte entre las sombras y andar sigilosamente, para esquivar a los enemigos... O a lo mejor te conviene colarte por un conducto de ventilación, para moverte a tu antojo; pero cuidado, porque si hablas con uno de tus compañeros que corre en dirección contraria, te dirá que en realidad los reclutas de Tarsus son carne de cañón para una serie de oscuros experimentos, y que te conviene unirte a los atacantes. Tu, ¿qué harías?...

Más vale que se te dé bien tomar decisiones, porque en «Deus Ex» tendrás que hacerlo cada cinco minutos: el argumento es una tupida red de bifurcaciones con decenas de misiones opcionales, y varios finales diferentes. En función de lo que decidas, convertirás a tus



¿Sabías que...

... Warren Spector, el creador del juego, también participó en el desarrollo de la mítica saga «Wing Commander»?

La interfaz simula un casco virtual. Pulsando distintas teclas accedes al inventario o los biomods.

Las escenas cinemáticas son de gran calidad, aunque escasa resolución.

Debes esquivar las cámaras de seguridad para no activar la alarma.

amigos en enemigos, podrás entrar cómodamente en lugares inaccesibles, o cerrarte las puertas de un lugar clave. La misma libertad se aplica a la apertura de una taquilla: ¿Usas la fuerza, compras un biomod que mejora tu habilidad de robo, o, directamente, te niegas a robar? Los programadores aseguran que es posible acabar el juego sin disparar ni un solo tiro, usando la sombras y los implantes antirruido. Pero, si quieres, también puedes usar sofis- ►►

A qué se parece...



«Star Wars Caballeros de la Antigua República» ofrece diferentes formas de completar los objetivos.



La vista frontal de «Morrowind», y las decenas de submisiones, le dan un aire similar a «Deus Ex».



En «Chrome», dos corporaciones se disputan el control del mundo, pero todo se resuelve disparando...

TODAS LAS ACCIONES QUE REALIZAS TIENEN REPERCUSIÓN, CREÁNDOTE ENEMIGOS SIN QUE TE DES CUENTA...

ticadas armas, con varios tipos de disparo, y que además puedes mejorar, aumentando su puntería, su cadencia de disparo, o reduciendo el consumo de balas.

Las ideas claras

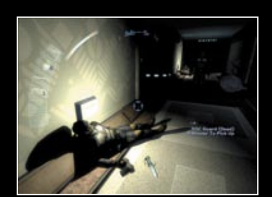
El diseño de «Deus Ex: Invisible War» es el de un juego de rol en primera persona. Dado que sale también para Xbox, se ha simplificado la interfaz, haciéndola mucho más asequible, pero también se ha optado por un rol más "light", decisión que ha causado polémica entre los fans de la saga. Sólo existe un tipo de munición, y se ha perdido la evolución del protagonista en diferentes niveles. Ahora, además de elegir su sexo y apariencia, sólo puedes mejorar sus habilidades implantando "biomods", que le otorgan "superpoderes": invisibilidad, manipulación mental de cámaras o visión de rayos X. Con los distintos implantes, –pese a no haber demasiados– la jugabilidad puede cambiar radicalmente, permitiendo realizar nuevas acciones o acceder a zonas en un principio inaccesibles.

Otra consecuencia del diseño compartido con las consolas, es que el detalle de las texturas y los rostros no resultan demasiado espectaculares. Sin embargo, la ambientación gráfica del juego es impresionante, gracias a las luces dinámicas y la física real de los objetos. El protagonista se controla con el cursor, reservando el movimiento del ratón para la vista libre.

Además, según Eidos, la edición europea incluirá numerosas mejoras respecto de la ya lanzada en Norteamérica: un mejor control del ratón, un tipo de letra más pequeño para una lec-

Exquisiteces gráficas





LAS LUCES DINÁMICAS del motor de «Deus Ex» explotan las posibilidades de DirectX 9. Cada objeto genera su propia sombra, cuya orientación y longitud cambian según el movimiento de las fuentes de luz. Además ésta tiene distinta intensidad, lo que genera una ambientación cinematográfica. Los efectos de, fuego y niebla, son espectaculares.

LA GRAVEDAD es otro de los puntos fuertes del juego. Cualquier objeto, desde un jarrón a un barril de agua, o un cuerpo caído, puede ser levantado y lanzado con diferente fuerza. Rebotará y afectará a otros objetos siguiendo las leyes de la Física. Resulta muy útil para distraer al enemigo, pero es una lástima que todos los ítems pesen lo mismo; algunos parecen demasiado ligeros...

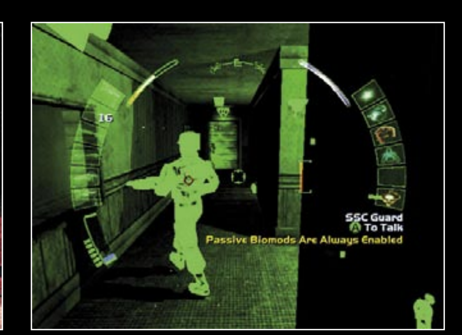
¿Sabías que...

...su avanzado motor de simulación física –conocido como Havok 2– es el mismo que se ha utilizado para «Max Payne 2»?

Order Seeker: I've still got some fight left in me.

Aunque en el juego no es necesario disparar, es más divertido combatir contra los malos.

Para ser feliz quiero ser... un cyborg...



LOS BIOMODS funcionan como las mejoras mecánicas de los robots de «Caballeros de la Antigua República»: en cada zona del cuerpo puedes instalar un mejora.

CADA IMPLANTE te otorga una habilidad: visión nocturna, eliminación del ruido, etc. Estos biomods se consiguen cumpliendo diversas misiones, o comprándolos en el mercado negro.

CADA ZONA DEL CUERPO acepta tres tipos de biomods: dos legales, y uno ilegal. A su vez, cada biomod dispone de tres niveles de mejora.

LOS BIOMODS ILEGALES, como el control de un robot con la mente, sólo están disponibles en el mercado negro. Son caros, y te provocarán problemas si te escanea la policía. Pero merecen la pena...

tura más cómoda, diversas optimizaciones gráficas, y nuevas formas de acceso al inventario y las armas.

Insiste y vencerás

«Deus Ex: Invisible War» tiene todo lo se espera en un juego de aventura y rol: una ambientación apabullante, un guión que experimenta constantes giros argumentales –con los textos perfectamente traducidos al castellano-; una puesta en escena insuperable, y la sensación de que en todo momento eres tú el que eliges lo que hacer y, sobre todo, cómo hacerlo.

En esta versión, todavía quedan puntos por pulir: la IA de los enemigos no es muy avanzada, pues a veces se dejan acribillar sin cubrirse, o no parecen dirigir su atención a ti. Pero, si todo sale bien, podemos estar ante una de las mejores experiencias inmersivas de este año. ¿Estás decidido a probarlo? Si en los próximos dos segundos no has respondido a la pregunta, es que no estás preparado para jugar a «Deus Ex». Elige rápido, elige bien... O ni siquiera lo intentes...

J.A.P.

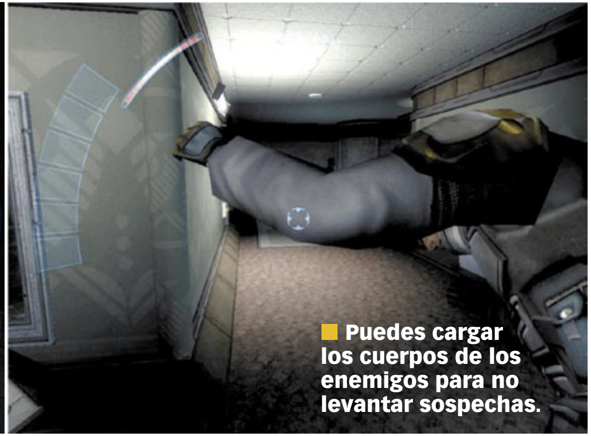
▶En preparación:
PC, Xbox.
▶Estudios/Compañía:
Ion Storm/Eidos
▶Género:
ROL
▶Localización:
Sí (textos)
▶Fecha de salida:
MARZO 2004
▶Página web:
www.dxinvisiblewar.com



En los diálogos tienes distintas opciones, según las decisiones tomadas.



Los biomods son implantes que te dan habilidades, como la invisibilidad.



Puedes cargar los cuerpos de los enemigos para no levantar sospechas.

Colin McRae Rally 04

¡A por el podio!

Si la frase "arráncalo, Carlos, ¡Por Dios!", es para ti sinónimo de tristeza y desespero, o bien de risas y ridículo, entonces es que estás puesto en el tema. El rey ha muerto. ¡Viva el rey! O sea, el (¿nuevo?) rey de los rallies.



Primera impresión


SÍ nos gusta

- La inclusión de un modo multijugador real, con opción online.
- Se ha mejorado notablemente el control de los vehículos.
- La sensación de realismo en las distintas superficies está muy conseguida.
- Exige precisión, además de velocidad.

NO nos gusta

- Siguen faltando más cámaras para jugar.
- A veces las cámaras hacen cosas raras.
- Las vistas de interiores son muy pobres.
- La calidad de los modelos contrasta mucho con las texturas.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una apuesta segura para todos los amantes de la velocidad.


BUENO REGULAR MALO

Aquellos que sois aficionados al mundo de los coches, ya tenéis más que aprendido que decir «Colin McRae» es sinónimo de rally a tope. Pero parece que Codemasters está convencida de que todavía se puede depurar y perfilar más un diseño de juego tan eficaz como el de su serie estrella de los últimos años. Mucho más, si se le añade un modo de juego tan esperado como una opción, real, multijugador, incorporando conexión online. Justo aquello que le faltaba.

Potenciar el modelo

El diseño de juego que ofrece «Colin McRae 04» no implica una ruptura con las entregas anteriores de la serie. Muy al contrario, las líneas maestras que han hecho de «Colin McRae Rally» lo que es hoy se siguen a rajatabla (modelos fieles a la realidad, recreación de trazados inspirados en los distintos circuitos del mundial, singularidad de los comportamientos de los coches, licencias oficiales de constructores...). Pero la gran diferencia está en la mejora de los apartados más influyentes en la jugabilidad, desde el gráfico hasta la simulación física, pasando por un control más acertado y nuevas modalidades de competición.

Sin duda, la más llamativa entre las novedades es la ya mencionada opción multijugador, algo que la serie estaba pidiendo a gritos desde hacía tiempo.

Manos al volante

Las diferencias con la anterior entrega de «Colin McRae Rally» se hacen evidentes en cuanto nos ponemos a los mandos de lo que será esta cuarta parte de la serie. No tanto en cuanto a lo visual, donde ya en juego precedente se había logrado alcanzar un nivel de calidad realmente exquisito, como en cuanto a la jugabilidad y la sensación de realismo que se destila de probar cualquier coche durante cinco minutos. Tiempo suficiente para notar que algo ha cambiado, hacia mejor, en el más reciente proyecto de Codemasters. Pero también el acabado gráfico ofrece detalles de excelencia, desde los reflejos y efectos especiales, hasta el perfecto acabado y recreación de los modelos 3D de los coches.

Las primeras opciones de los menús no parecen ocultar a primera vista ninguna sorpresa desconocida: participación por rally completo o por etapas, tramos de prueba... pero algo llama la atención. Se ha incluido la posibilidad de probar distintas configuraciones de coches, según las condiciones de cada carrera, de modo

¿Sabías que...

...en la versión original del juego la voz en inglés del copiloto ha sido doblada por el copiloto real de Colin McRae?

Los modelos de daños son bastante más reales que los mostrados en la entrega anterior de la serie.

La conducción sobre distintas superficies está muy bien simulada, así como la iluminación de escenarios.

Las ayudas del copiloto para anticipar las curvas son imprescindibles, mucho más en superficies deslizantes.

que podamos ajustar a la perfección el modelo de conducción y el comportamiento del mismo a nuestros gustos o a la mayor conveniencia.

Por supuesto, ahí está la opción de juego en red u online, algo que ya venía siendo deseable aunque, por el momento, aún está bastante verde y no será hasta la versión final del juego cuando demuestre todo su potencial. Y, desde luego, las mejoras en jugabilidad, que van desde un mejor control de lo que se pudo ver en «Colin McRae 3», hasta los cambios metidos en trazados, materiales, firmes, modelos de daños, etc.

Faltan cámaras

Algo, de todos modos, llama la atención. Esta cuarta entrega de la serie, pese a sus virtudes visuales, sigue cojeando en el apartado de las perspectivas de juego. Se mantienen las tres ya conocidas (exterior, interior y subjetiva a ras de suelo), pero se sigue echando ►►

A qué se parece...



«Rallisport Challenge» toma también las licencias oficiales de constructores como base.



En el motor gráfico y el diseño básico de su jugabilidad «Colin McRae 3» es el punto de partida.

HAY UNA SIGNIFICATIVA MEJORA EN LA JUGABILIDAD, EL CONTROL DE LOS VEHÍCULOS Y EL GLOBAL DE LA SIMULACIÓN

de menos una vista externa a media distancia, que permita elevar la perspectiva sobre el trazado. Puede parecer, quizá, una demanda excesiva, pero es algo que no es tan complejo de conseguir y podría beneficiar mucho a la jugabilidad. De hecho, en ciertos puntos muy cerrados de los trazados, las cámaras siguen haciendo extraños al toparse con obstáculos, "cegando" temporalmente la visión del coche y del circuito. Y es algo que se podría evitar con bastante facilidad.

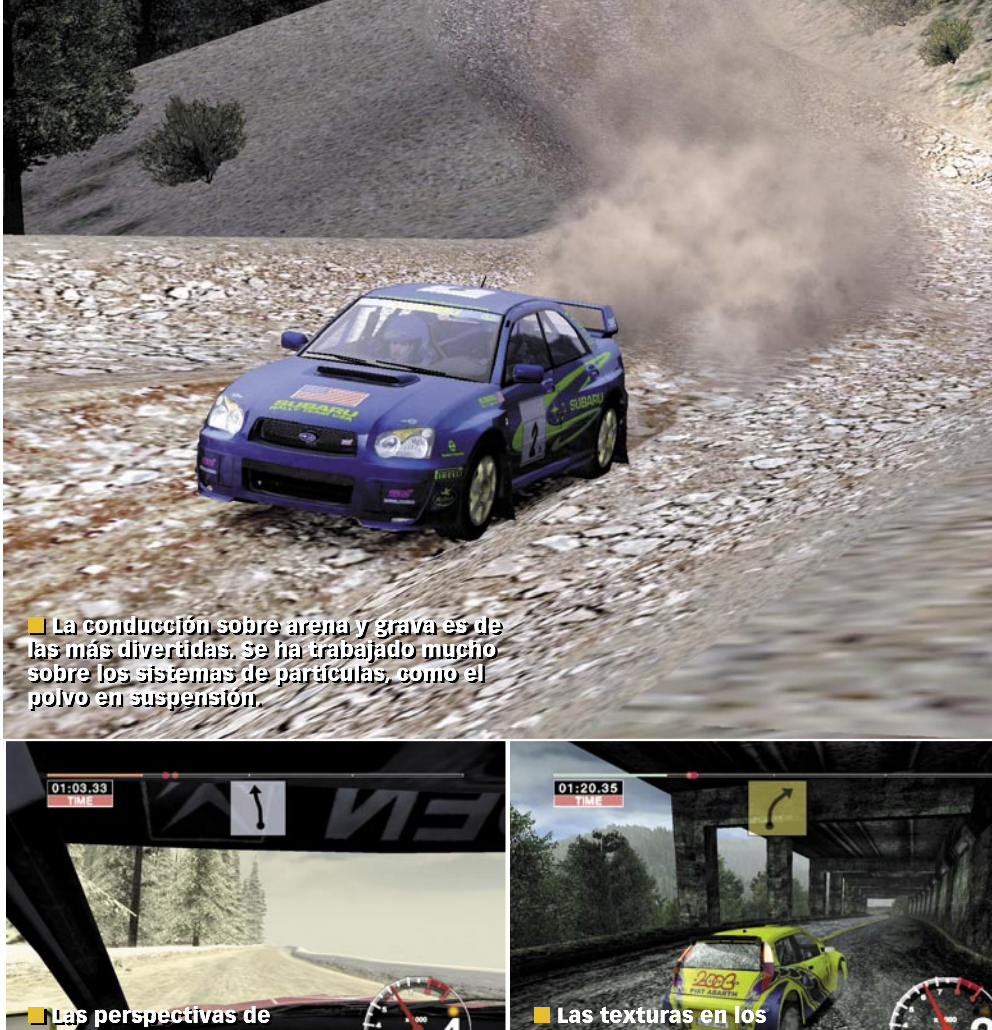
Mayor realismo

Lo que sí ha mejorado sensiblemente es la sensación de realismo en la conducción, en apartados como los modelos de daños, mucho más precisos ahora en la detección de colisiones y cómo afectan al comportamiento y aspecto de los coches. O en el realismo de los distintos firmes. Ahora, conducir sobre grava, o tierra, no es tan simple. Depende del tipo de grava, tierra, nieve, asfalto o hielo. Las salidas de pista se notan mucho más, al pisar terrenos de diferente consistencia, y en la reacción de cada coche, dependiendo de sus características y de lo bien, o mal, que nos adaptemos a ellas.
Esto es algo que también se aprecia en el apartado gráfico y visual. Los sistemas de partículas son mucho más reales que antes, y el polvo en suspensión, o el humo, lo parecen, de verdad.
Quizá, eso sí, el juego, al menos en su primera versión, sigue sufriendo un mal que parece endémico a los juegos de rallies de la actualidad, de los que «Colin McRae» es su mejor ejemplo, para lo bueno y para lo malo. Y es la sensación de la ausencia de peso del vehículo. Este es un detalle peliagudo, y no siempre bien resuelto en este tipo de juegos. Las reacciones físicas de los coches se basan en una teoría real, y también es cierto que dependiendo del vehículo, estas son más o menos acusadas. Sin embargo, en muchos coches, rápidos y "nerviosos", como el mismo Xsara, el protagonista absoluto de esta edición de «Colin McRae», la sensación de pérdida de control que se da al menor volantazo tiene más que ver con esa "ausencia" de gravedad, que con el tipo de firme o la velocidad a que se está circulando. Es algo que no vamos a negar que sea complejo de conseguir, pero no sólo las características del vehículo, en cuanto a mecánica o potencia definen esa sensación, sino la simulación global del vehículo.

Contrastes

Si bien «Colin McRae Rally 4» parece mejorar notablemente los aspectos fundamentales de diseño, modos de competición y simulación, hay un par de apartados en que aún se podría depurar para hacer de la versión final del juego un auténtico número uno. Y uno de ellos es tan "tonto" como un excesivo contraste visual en detalles como la calidad de escenarios y texturas de los mismos, que a veces parecen solo aceptables, enfrentados a la excelencia del modelo 3D de los coches. O, por ejemplo, el más que espartano aspecto del interior de los vehículos, que en esta primera versión apenas presenta diferencia entre los muchos coches que se incluyen y que hacen caer muchos enteros a la ambientación y la sensación de inmersión y realismo.
Son sólo detalles, quizá sin mucha importancia, pero que en un título del carisma de «Colin McRae Rally» bien merecen una revisión. Veremos que pasa.

F.D.L.



La conducción sobre arena y grava es de las más divertidas. Se ha trabajado mucho sobre los sistemas de partículas, como el polvo en suspensión.



Las perspectivas de interior son muy pobres. No se diferencian los distintos vehículos.



Las texturas en los escenarios contrastan demasiado con la calidad de los modelos de los coches.

¿Sabías que...



...los rostros de algunos de los espectadores que aparecen en los trazados de los rallies pertenecen a miembros del equipo de desarrollo?

Coches para todos

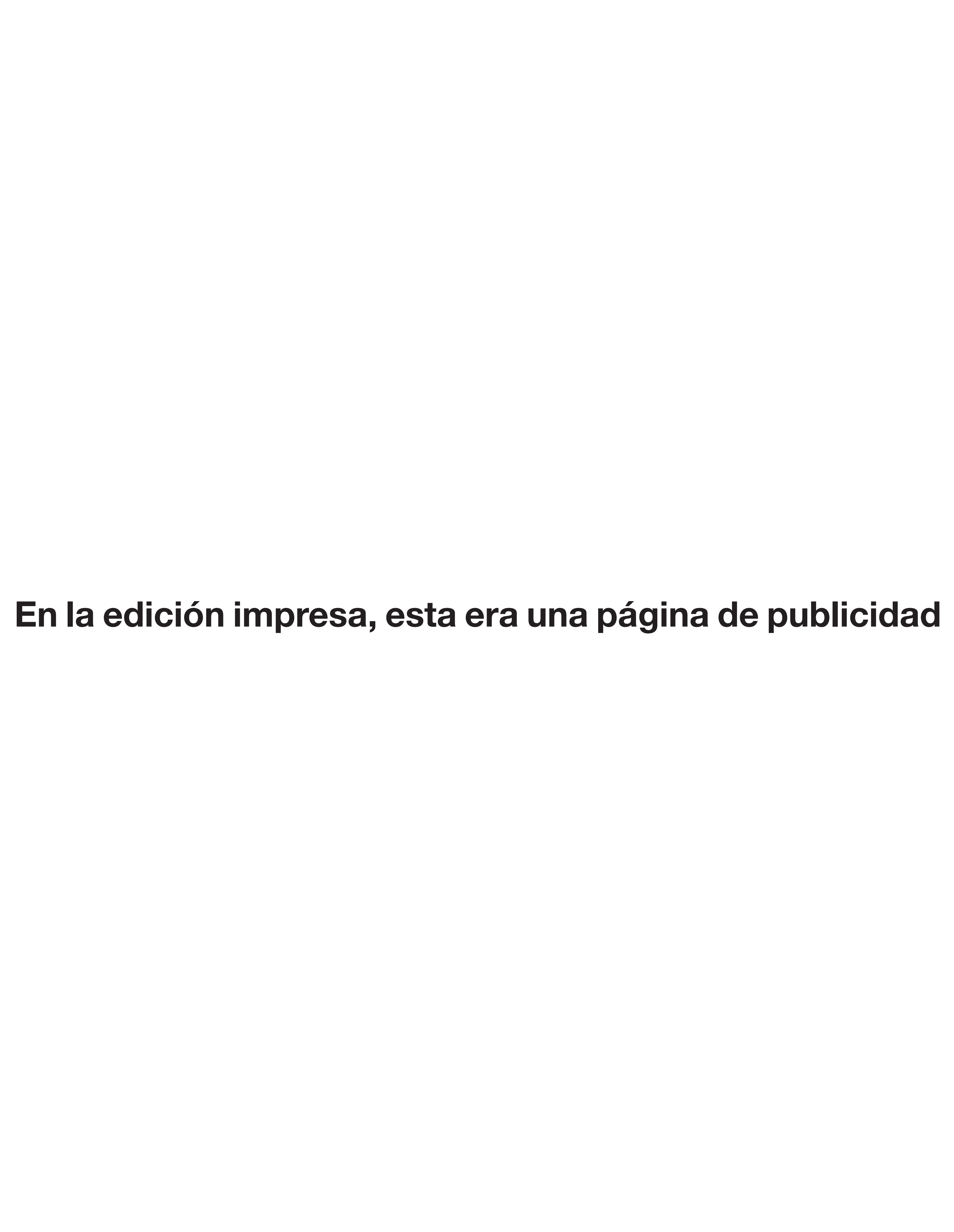




EL PROTAGONISMO absoluto de la nueva entrega de Colin McRae, por razones de oficialidad en la licencia con el actual equipo del piloto escocés, pasa al Citroen Xsara, dejando de lado el Ford Foces, antiguo coche oficial de Colin McRae.
Sin embargo, todos los vehículos oficiales del mundial de ralllies siguen presentes en la nueva entrega de la serie, que pronto disfrutaremos.

4WD Y 2WD forman las dos clases principales de vehículos entre los que elegir, aunque la versión final del juego también permitirá seleccionar kit cars y otros modelos clásicos de coches.
Cada uno de los vehículos disponibles posee una simulación fiel y precisa, reflejo de los vehículos reales, para hacer de la conducción una experiencia de juego fiel y veraz.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **CODEMASTERS**
- Género: **VELOCIDAD**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **MARZO 2002**
- Página web: ***www.codemasters.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preview
PRIMER CONTACTO

Söldner Secret Wars

La guerra del futuro

Para qué enviar a luchar costosos ejércitos, cuando por cuatro perras puedes mandar a unos cuantos mercenarios de élite para que te saquen las castañas del fuego. Sí, bueno, muy ético no es, pero, ¿y la pasta que te ahorras?

Primera impresión



nos gusta

- El impresionante repertorio de armas y vehículos de todo tipo.
- La posibilidad de saltar en paracaídas desde los aviones.
- Las gigantescas dimensiones de los mapas.
- El sistema de campañas dinámicas no lineales.
- La inclusión de un completo editor.

NO nos gusta

- Los requisitos pueden resultar algo elevados.
- Puede resultar algo lento para los amantes de la acción rápida.
- Aún tiene algunos problemas gráficos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un muy prometedor juego de acción con pinceladas tácticas y entornos enormes.





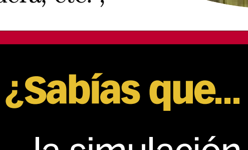
Dentro del superpoblado género de los juegos de acción, “Söldner” busca su hueco en un punto intermedio entre el realismo de «Operation Flashpoint» y la acción arcade de títulos como «Battlefield 1942». Como este último, además, su punto fuerte es su completo apartado multijugador, pero a diferencia del mismo, su juego individual posee entidad propia y es francamente prometedor.

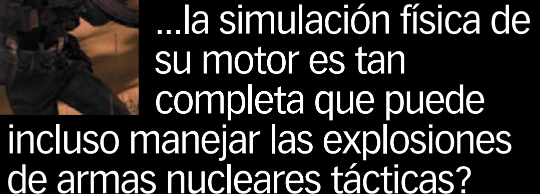
Mercenarios de élite

«Söldner: Secret Wars» está ambientado en el año 2010, pero tanto sus escenarios como las armas o el equipo que aparecen en él son actuales y totalmente realistas. La premisa del juego es que, dentro de unos años, las grandes potencias se cansarán de hacer las veces de policías mundiales y para resolver los conflictos internacionales utilizarán a una fuerza de mercenarios de élite que operará de forma encubierta. Nosotros, por supuesto, hemos de formar parte de esta fuerza, que opera desde un barco en alta mar para responder con mayor rapidez a cualquier amenaza. La acción se sitúa alrededor del Mar de Bering, entre Siberia y Alaska, y nos permite visitar además lugares como Rusia, Japón, Estados Unidos o China.

Dentro de la campaña individual destaca especialmente su planteamiento no lineal, y es que el juego cuenta con un sistema diplomático dinámico que hace que todas las decisiones y las acciones del jugador influyan en la forma en que se desarrolla la campaña, por tanto nunca será igual dos veces.

En cuanto al multijugador, incorporará todos los modos habituales -deathmatch, capturar la bandera, etc.-, con el añadido de un sistema de edición que permitirá que al crear los servidores se puedan combinar diferentes reglas para crear partidas totalmente personalizadas. Soportará en principio 32 jugadores, pero se ha anunciado una actualización para subir la participación hasta 128.





¿Sabías que...

...la simulación física de su motor es tan completa que puede incluso manejar las explosiones de armas nucleares tácticas?

Cantidad y calidad

El sistema de juego de «Söldner» combina elementos tradicionales del género, como la posibilidad de al-

Todos los vehículos presentes en el juego, aéreos o terrestres, podrán ser controlados por el jugador.

Todos los edificios y estructuras están sujetos a la destrucción por explosiones o disparos.

En el modo multijugador se podrá personalizar enormemente la apariencia de los personajes.

ternar entre primera y tercera persona, por ejemplo, con otros menos probados –e incluso con algunos elementos de su propia cosecha– para dar lugar a una jugabilidad realmente interesante. Así, por ejemplo, la posibilidad de pilotar vehículos se ha llevado hasta sus últimas consecuencias en «Söldner» ofreciéndonos 21 vehículos terrestres diferentes y hasta 23 aéreos, incluyendo doce helicópteros y once aviones. Por supuesto todos estos vehículos son no sólo réplicas exactas de sus contrapartidas reales, sino que son totalmente operativos, y así podremos ocupar el lugar del artillero en un tanque mientras un compañero lo conduce, o utilizar los misiles y las contramedidas de los cazas de combate, por poner sólo dos ejemplos.

En este sentido una de las posibilidades más novedosas que introduce el juego es la de saltar en paracaídas desde los aviones. Otro aspecto interesante del ►►

A qué se parece...



La introducción de elementos tácticos también estaba presente en «Operation Flashpoint».



En «Battlefield 1942» también podemos controlar multitud de vehículos en extensos mapas.

SU SISTEMA DE JUEGO SE SITÚA EN UN TÉRMINO MEDIO ENTRE EL REALISMO Y LA ACCIÓN ARCADE

juego es la posibilidad de comprar armas y equipos adicionales durante la partida en determinados puntos de venta, con las ganancias obtenidas cumpliendo cada misión. Podemos realizar adquisiciones de entre un catálogo que comprende, no sólo todos los vehículos mencionados, sino también más de 50 armas, así como una enorme lista de objetos y equipo variado.

Acción táctica

Pero el aspecto que más llamará la atención de los jugadores, es el de sus enormes dimensiones, y es que el juego será capaz de "mover" un mapa de más de 22.500 kilómetros cuadrados –6500 km. x 3500 km.– Por supuesto que el mapa podrá ser de menor tamaño y de hecho en el servidor multijugador es posible determinar tamaños mucho menores para la partida, pero hay que reconocer que considerar esta posibilidad ya da vértigo.

Si hay algo en lo que están trabajando duramente los desarrolladores de «Söldner» es en potenciar el apartado multijugador, y es que su intención declarada es conseguir que el juego tenga un enorme impacto en la red y entre la comunidad de aficionados a la acción. Una de las características que se han implementado para conseguir este objetivo en que los jugadores de cada bando podrán elegir un comandante táctico, un jugador que ganará habilidades especiales a la hora de coordinar la acción de todo el grupo, como el acceso a mapas vía satélite o la posibilidad de fijar puntos de ruta o autorizar compras de material empleando el dinero del fondo común.

Tanto los vehículos como las armas o el resto del equipo son réplicas exactas de sus versiones reales.

Una de las posibilidades más originales del juego es la de saltar en paracaídas.

El gigantesco tamaño de los mapas hace necesario el uso intensivo de vehículos.

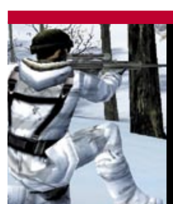
Saluda a la cámara

EL SISTEMA DE MENSAJES preconfigurados tan característico de la mayoría de los juegos de acción, ése mediante el cual presionamos una simple combinación de teclas para enviar al resto de jugadores mensajes, tanto escritos como sonoros, como "Necesito munición" o "Seguidme", ha sido llevado en "Söldner" un nivel más avanzado.



LAS ANIMACIONES de los personajes se han empleado también para trasmitir diferentes mensajes y así, mediante otra sencilla combinación de teclas, podemos optar entre varios cientos de gestos y animaciones con las que indicar a nuestros compañeros que nos sigan, que se tumben o que disparen, por supuesto, sin hacer ruido. Lo mejor, o lo más divertido al menos, es que los programadores han reservado un apartado para animaciones y gestos cómicos de todo tipo, a cuál más desternillante.

¿Sabías que...



...el estudio de desarrollo, Wing Simulations, tiene más de quince años de experiencia creando juegos bélicos, entre ellos, el popular «Panzer Elite»?

Igualmente, para potenciar el aspecto multijugador el juego contará con un detalladísimo sistema de personalización de personajes. Así cada personaje podrá modificar su apariencia mediante una amplia lista de opciones a elegir entre sombreros, rostros, gafas, chaqueta, etc... para un total de más de 60.000 combinaciones diferentes para la apariencia de tu personaje.

Contenido actualizado

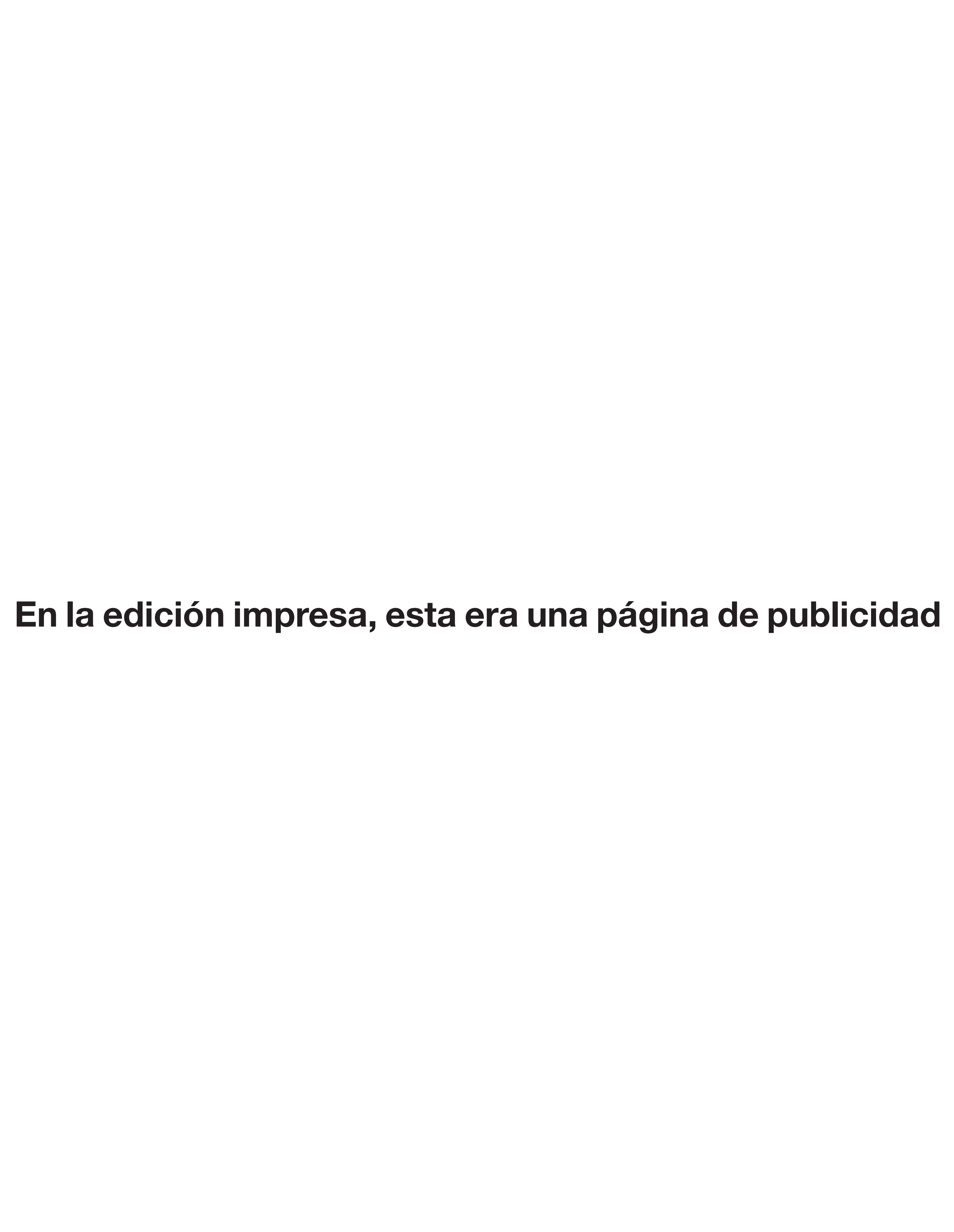
Tecnológicamente el juego utiliza un motor gráfico 3D bastante avanzado que combina un elevado nivel de detalle con la capacidad de manejar enormes extensiones de terreno. En la última versión que hemos probado de «Söldner», el apartado gráfico todavía padecía algunos problemas por depurar, pero en principio nada nos hace dudar de que el resultado final será realmente muy bueno.

Por supuesto, un juego de estas dimensiones necesita de actualización constante y en este sentido, JoWood ya ha anunciado su propósito de continuar actualizando su contenido con nuevos objetos, armas y opciones de juego desde el mismo momento en que salga a la venta. Además, la inclusión de un editor excepcionalmente potente junto con el juego permitirá a la comunidad de usuarios desarrollar todo tipo de contenidos extra desde el primer momento, lo que ayudará a prolongar su vida útil.

Parece, en fin, que los aficionados a la acción táctica tienen motivos para estar impacientes ante la próxima aparición de «Söldner: Secret Wars», y es que, aunque todavía es un poco pronto para lanzar las campanas al vuelo, todo apunta a que nos encontramos ante el que será uno de los títulos más interesantes de los próximos meses.

J.P.V.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **WINGS SIMULATIONS/JOWOOD**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ**
▶Fecha de lanzamiento: **MARZO 2004**
▶Página web: ***soldner.jowood.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Richard Burns Rally

¡Esto sí es realismo!

No todo es «Colin McRae». Y como parece que en UK hay otro piloto que da mucha guerra en el mundo de los rallies, a alguien se le ha encendido la bombilla de hacer un juego con su nombre. Y, la verdad, tiene muy buena pinta.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- ▲ Gráficamente es de lo más realista del género.
- ▲ La simulación parece superar todo lo visto hasta ahora.
- ▲ La opción de competir contra Richard Burns.
- ▲ La obligación de jugar un tutorial para descubrir todo el potencial del diseño.
- ▲ La competición se basa en escenarios reales.



NO nos gusta

- ▼ Que el multijugador sólo sea sobre la misma máquina.
- ▼ Que el realismo pueda echar para atrás a los aficionados al "arcade".
- ▼ Cogerle el tranquillo para ganar cada tramo no va a ser tarea fácil.

PRIMERA IMPRESIÓN: Parece destinado a convertirse en la referencia del género.

BUENO REGULAR MALO

No todo está dicho en los juegos de rally. Cuando parecía que nadie era capaz de disputar la hegemonía de una serie como «Colin McRae», resulta que SCi se saca de la manga un título que, por sus características, muy bien podría hacer que Codemasters comenzara a preocuparse seriamente. Y es que, aunque se piense que poco más queda por explorar en el género, lo que Warthog está haciendo dice justo lo contrario. Veamos por qué.

Experiencia

Es conveniente hablar del equipo de desarrollo, para ver que no estamos ante unos novatos con ganas de comerse el mundo. El estudio está formado por gente que ha trabajado en títulos como «TOCA», «Rally Championship», la serie «Screamer» o el propio «Colin McRae». Esto, al menos, es un indicativo de que experiencia en el género, y en lo que se necesita para conseguir un buen juego de rallies, no falta.

Esta experiencia queda demostrada, asimismo, en un buen montón de características innovadoras en los juegos del género, en cuanto a opciones de competición se refiere. Empezando por una que, aunque puede que a los más veteranos les suene de lo más raro, tiene su razón: antes de jugar, hay que pasar, obligatoriamente, un tutorial de entrenamiento.

Novedades en el género

Sí. Lo sabemos. Llevas media vida jugando con juegos de coches. ¿Por qué narices, entonces, te obligan a pasar un tutorial? Bueno, bueno, calma. Repetimos. «Richard Burns Rally» no es un juego "normal", por decirlo de algún modo. En otros juegos de rallies el realismo no llega al punto de que, si te sales de la carretera, necesitas un equipo técnico que recupere el coche, o espectadores que lo devuelvan a la carretera. Pero aquí, es así. ¿Sorprendente?

Pero, volvamos al diseño de juego. Las características de la conducción en «Richard Burns», y su extremo realismo, provoca que tengamos que "aprender" realmente a conducir en un rally. Los trazados se basan en circuitos reales, y las ayudas del copiloto son precisas, no sólo orientativas. No es un



¿Sabías que...

... Richard Burns, además de prestar su nombre, ha participado en las tareas de diseño de algunos modos de juego?

Los entornos del juego son los más reales que se hayan visto nunca. ¡Hasta hay varios tipos de gravilla!

Como te salgas en un tramo parecido a éste, olvídate de seguir en carrera.

Los distintos escenarios se basan en pistas reales de torneos oficiales.



A qué se parece...



La referencia actual en los juegos de rally, sin duda es «Colin McRae 3». El objetivo a batir.



La apuesta de Microsoft en el género, «Rallisports Challenge», es un título con numerosas virtudes.

"arcade", sino un simulador de pura cepa. Y los vicios que tengamos adquiridos de otros juegos, no son sino un inconveniente aquí.

El sistema de daños es espléndido, y el comportamiento de los coches, otro tanto. La sensación que se obtiene es de conducción real. Y el riesgo también.

Si sufres un choque grave, la carrera habrá acabado para ti. E incluso la temporada si, por ejemplo, tú o tu copiloto salís heridos y con fracturas. ¡Hasta vendrá un helicóptero para llevarte al hospital! Te aseguramos que nunca has visto un juego como éste. Es de lo más real que puedas imaginar.

F.D.L.

▶En preparación:
PC, PS2, XBOX
▶Estudios/Compañía:
WARTHOG/SCi
▶Género:
VELOCIDAD
▶Localización:
SÍ
▶Lanzamiento:
MARZO 2004
▶Página Web:
www.richardburnsrally.com

Battlefield Vietnam

Infierno en la jungla

¿Tienes tabaco? ¿Llevas la foto de tu chica en la cartera? ¿Sabes decir tacos y pilotar un chopper? Bien, entonces estás preparado para subir al expreso del infierno y conocer Vietnam a través del sistema de juego de «Battlefield 1942».

Primera impresión



SÍ nos gusta

- A pesar de su tamaño, los mapas son muy ricos en detalles.
- Se ha mejorado el aspecto gráfico con efectos DirectX 9.
- Los enfrentamientos son mucho más agresivos y rápidos.
- La música estilo años 70 que acompaña a cada misión.
- Las nuevas armas y vehículos son espectaculares.

NO nos gusta

- Los tiempos de carga son demasiado largos.
- El juego es un devorador de memoria RAM y potencia de proceso.
- El comportamiento de los bots todavía es un tanto pobre.

PRIMERA IMPRESIÓN: Poco original y menos arriesgado, pero adictivo y jugable como pocos.

BUENO REGULAR MALO

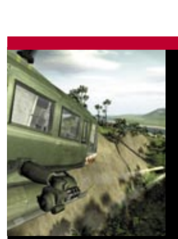
Con el «Battlefield» original descubrimos la "guerra online" y ahora, sus creadores nos aseguran que «Vietnam» puede darnos muchas horas más de diversión… Esta vez, se enfrentan dos ejércitos en lugar de dos coaliciones, cada uno con un montón de armas y vehículos modernos. Pero además, «Vietnam» nos trae un entorno gráfico mejorado y nuevos mapas en los que tendremos que desplegar tácticas de guerrilla. Y todo ello frente a otros jugadores por Internet o contra la CPU.

Las novedades en «Battlefield Vietnam» respecto de su predecesor, son muchas. Para empezar, el interfaz gráfico del juego, el menú de órdenes, el mapa y la tabla de selección de ejército han sido completamente rediseñados, –aunque mantienen las mismas funciones– En este punto, mientras lanzamos una partida, podemos escuchar temas musicales rockeros de los 70, lo que ayuda a meternos en la atmósfera de la época.

Sin embargo, el detalle gráfico, los controles de teclado, la dificultad de la IA y la gestión gráfica son idénticos a los de «Battlefield 1942». En un equipo potente es fácil deleitarse observando la recreación de entornos, vehículos y personajes repletos de detalles. No obstante, el rendimiento en la versión analizada no acaba de estar bien optimizado, lo que a estas alturas del desarrollo resulta un tanto preocupante.

Los juguetes

¿Con qué se luchaba en Vietnam? Básicamente, con NAPALM, helicópteros y minas, pero el juego va mucho más allá, desplegando un arsenal bélico de infarto. Veinte vehículos para ambos bandos, incluyendo lanchas, helicópteros, aviones, jeeps y tanques. Todos ellos, responden realmente bien en el campo de batalla. Lo mismo sucede con las armas, no se ha escatimado en detalles, para ofrecernos auténticas réplicas de las que poseía cada bando durante aquel conflicto. En total, casi cuarenta artefactos de todos los tipos y calibres.



¿Sabías que…



…aunque el código de red y la física son las de «Battlefield 1942», se han sustituido el motor gráfico y los efectos de sonido?

Nuevas modalidades

También irrumpen nuevos modos de juego online como el de "Evolución", que consiste en que, una vez ju-

Se han añadido niveles de relieve a las texturas y una representación del follaje muy realista.

Los combates aéreos son apasionantes gracias a la presencia de helicópteros y cazas.

Las animaciones y sonidos están muy trabajados y añaden realismo al conjunto.

A qué se parece...



El estilo y los modos de juego online deben toda su esencia al gran éxito de «Battlefield 1942».



La ambientación selvática e histórica es idéntica a la que vimos en «Vietcong».

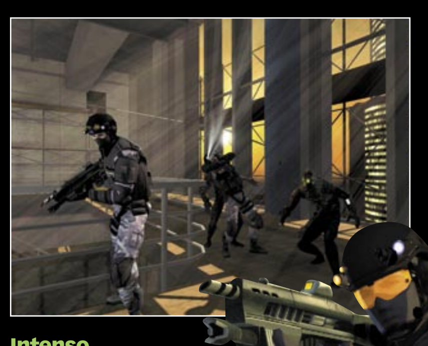
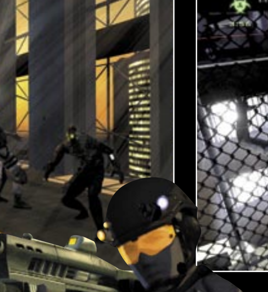
gado un mapa de "Conquista", la partida permite continuar con el siguiente mapa manteniendo las puntuaciones y los estados de la batalla del anterior. Otro modo nuevo es el llamado "Personalizado", en el que el servidor decide todos los aspectos de la partida, sin apenas limitaciones. Todo lo demás es similar al «Battlefield» original, y por ello este juego gustará a los mismos que disfrutaron con entregas anteriores, aunque aún debe mejorar aspectos técnicos como los tiempos de carga –cercanos al minuto y medio– o ciertos incómodos defectos gráficos.

J.M.G.

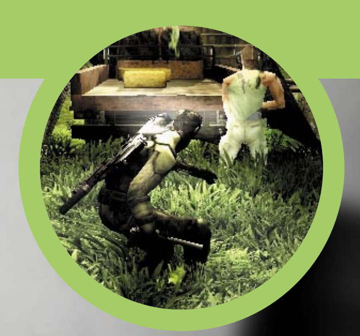
▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
Digital Ilusions/E.A.
▶Género:
Acción táctica
▶Localización:
Sí (sólo textos)
▶Fecha de lanzamiento:
PRIMAVERA 2004
▶Página web:
www.eagames.com/official/battlefield/vietnam

LA GRAN RENOVACIÓN
Splinter Cell en compañía

Era algo que se echaba de menos en «Splinter Cell». Ubi, no sin razón, argumentaba que «Splinter Cell» era una experiencia concebida para un solo jugador. Y trasladar la esencia del diseño al multiusuario parecía complicado. Quizá esto haya motivado que no sea hasta «Pandora Tomorrow» que este modo esté disponible. Y basta con ver en qué consiste para darse cuenta de que no estamos ante un multijugador más. Llama la atención, lo primero de todo, la limitación del número de usuarios simultáneos, sólo cuatro. Por otro lado, se trata de un enfrentamiento por equipos muy flexible. Dos contra dos, o tres contra uno. Pero, sobre todo, lo más impactante es ver que sólo existen dos tipos de personajes: mercenario (merc) y Shadow Net. El último es un espía, usado por la NSA para trabajos en equipo.
Hasta aquí, bien, quizá tampoco sea todo tan "rompedor". Pero es fundamental saber que, según el personaje, el modo de juego varía. Los mercs juegan con una perspectiva subjetiva. Para el Shadow Net, la perspectiva es en tercera persona. Los mercs basan sus opciones en acción directa. Disparan contra todo lo que se mueva. Los Shadow Net basan su potencial en el sigilo. Se esconden en las sombras, trepar, descolgarse, y actúan en conjunto para tender emboscadas. Toda la acción se desarrolla en entornos donde luces y sombras juegan un papel fundamental. Por lo general, escenarios oscuros.

Intenso. La limitación de cuatro jugadores en modo online, aumenta la intensidad del juego.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Vuelve el espía del siglo XXI

Más duro, más cínico, más humano, más silencioso… Así se podría resumir la nueva personalidad de Sam Fisher, el "splinter cell" más famoso del mundo de los videojuegos, del que te descubrimos en las siguientes páginas, en exclusiva, sus más nuevos y oscuros secretos. Pero, shhh… lee en silencio.

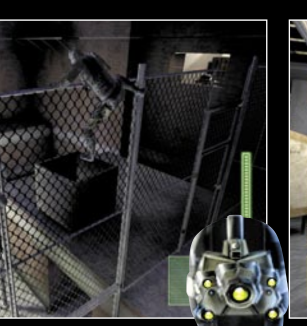
Si de algo han podido presumir los juegos de Tom Clancy, es de tomar la realidad geopolítica mundial tal y como es, sin preocuparse por justificar o criticar (en apariencia), esa propia realidad. El "orden mundial", la situación táctica y estratégica en materia militar y política del mundo occidental, siempre ha sido el telón de fondo del trabajo de Tom Clancy. Y, con maestría, es capaz de meter al jugador en los entresijos de las guerras más sucias y ocultas que definen esa realidad. Una realidad cuyas consecuencias vivimos día a día en nuestra sociedad. Y si «Splinter Cell» se puede considerar como la culminación de la acción táctica en PC, su continuación, «Pandora Tomorrow» llega para añadir un toque más "humano" al escenario global en que la inquietante acción de los servicios de espionaje más sofisticados se desenvuelve, al tiempo que un grado épico y dramático.

LAS MEJORAS TÉCNICAS APENAS SON APARENTES. SE HACE HINCAPIÉ EN UN MEJOR DISEÑO DE ACCIÓN, NUEVAS HABILIDADES Y UN MAYOR COMPONENTE EMOCIONAL

MÁS REAL, MÁS ACCIÓN

Sam Fisher, "splinter cell", espía de elite, soldado capaz de lograr lo imposible, vuelve a nuestras pantallas dotado de más experiencia, habilidad y dispuesto a cumplir las misiones más ingratas, al servicio de su país. Pero ahora Sam es más maduro. Sigue siendo un soldado, pero está más "castigado" y endurecido. Su entrenamiento le ha permitido aprender nuevas habilidades, así que en «Pandora Tomorrow» le veremos trepar por zonas donde antes no habría sido posible, ser capaz de buscar diferentes alternativas al camino elegido para cumplir una misión, disfrutar de nuevos "juguetes" de la más alta tecnología militar, y viajar por todo el mundo luchando contra un enemigo que posee tanta fuerza moral como él mismo.

«Pandora Tomorrow», pese al año escaso transcurrido desde la aparición del juego original, ofrece, en suma, un aspecto global más sólido. Mejor acabado en su apartado técnico, llega también allí donde «Splinter Cell», quizá, no se había ►►





Distintas perspectivas. Sólo dos tipos de personajes, que trabajan con sendas perspectivas: tercera y primera persona.

Primera impresión



SÍ nos gusta

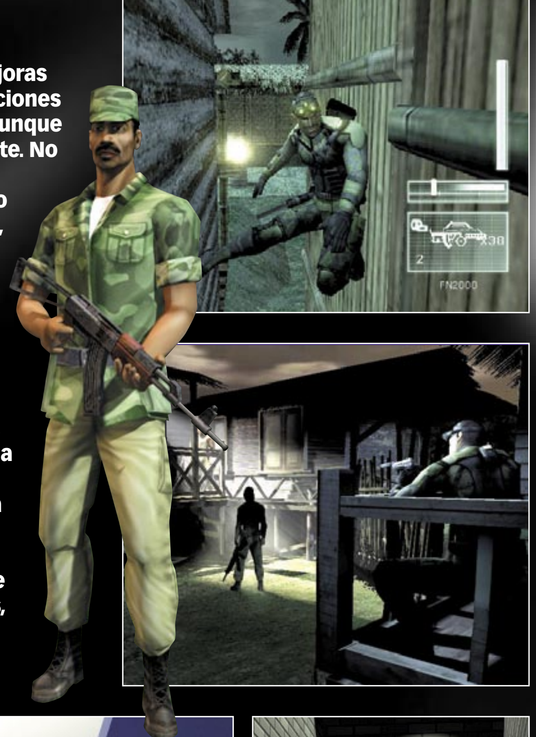
- La inclusión de un modo multijugador, que además es de lo más innovador.
- Las nuevas habilidades de que dispone Sam, el protagonista.
- La variación en escenarios, incluyendo exteriores llenos de posibilidades.
- La posibilidad de afrontar distintas opciones al resolver una misión, evitando la linealidad.
- Las mejoras en tecnología que incluye esta nueva entrega.
- Los nuevos "gadgets" de que dispone el protagonista.

NO nos gusta

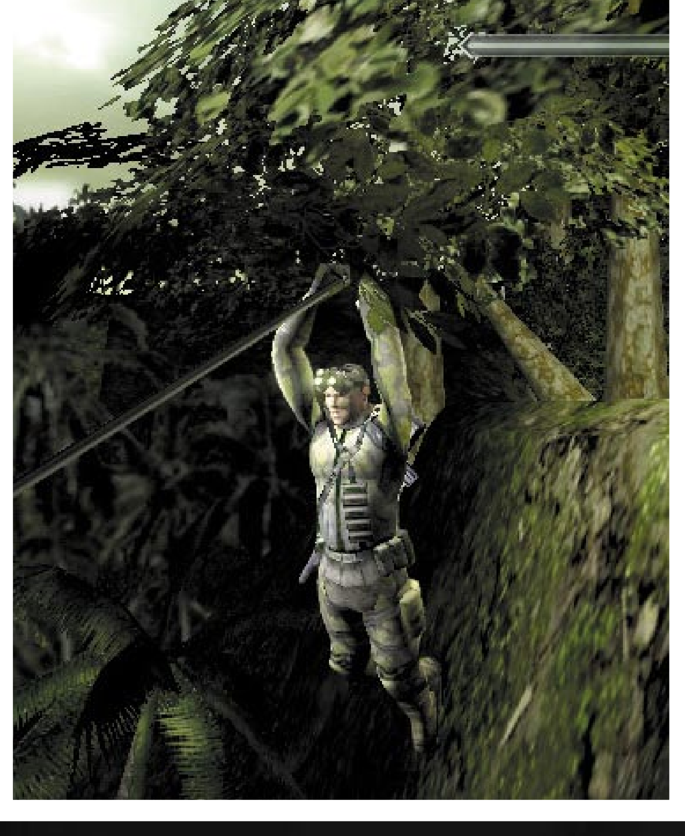
- No poder jugar como Sam Fisher en el modo multijugador.
- Que éste se limite a un máximo de cuatro jugadores.

MÁS Y MEJOR

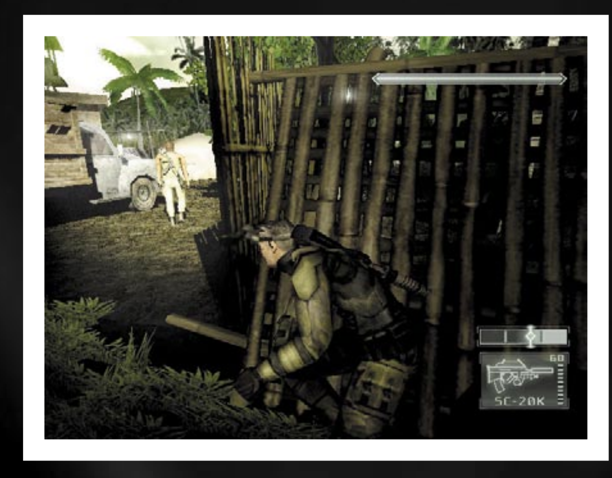
Un apartado que ha obtenido mejoras sensibles ha sido el de las animaciones de Sam y del resto de modelos. Aunque el protagonista es el más relevante. No sólo en las nuevas habilidades y movimientos de que se ha dotado a Sam se nota un mayor realismo, sino también en las ya conocidas. La incorporación de nuevos movimientos aporta un componente más real del espía. Se ha trabajado con ex agentes del Swat y de la CIA para que el protagonista de «Pandora Tomorrow» responda mejor a las, teóricas (de esto los mortales de a pie sabemos poco), necesidades de un agente secreto, según cada situación. Pero también las acrobáticas acciones que ya se pudieron ver en «Splinter Cell» se han mejorado. Son más naturales, completas y creíbles. Una mejora que para muchos se pasará por alto, pero que aporta solidez.







En la jungla. El comienzo de la acción nos trasladas a escenarios dotados de un innegable exotismo, donde Sam pone a prueba todas sus dotes de camuflaje.



Siempre en silencio. La acción táctica de «Splinter Cell» sufre un cambio de rumbo en esta segunda parte.

►► planteado moverse. Lo que incluye, como una de sus más atractivas novedades, la inclusión de un modo multijugador.

ACCIÓN EN COMPAÑÍA

En contra de los primeros rumores sobre «Pandora Tomorrow», este modo multijugador es singular, y no afecta a la campaña principal del juego. Y es tan original que, pese a su apariencia "tradicional" de enfrentamiento por equipos, en la práctica es de lo más innovador. Sólo dos tipos de personajes. Sólo cuatro jugadores como máximo. Unos, usando las habilidades típicas de Sam Fisher. Los otros, encarnando el habitual papel de los personajes de acción directa. Unos, jugando en tercera persona. Otros, en primera. Sigilo contra fuerza. Cerebro contra músculo. Es sólo la más llamativa de las novedades de «Pandora Tomorrow» sobre su predecesor, pero hay más. Un diseño de juego mucho más depurado, la acción en escenarios de muy variado corte, nuevas armas, habilidades, movimientos... Todo ello cimentado en las mejoras técnicas, pero con la tecnología puesta al servicio del juego. De hecho, la tecnología pasa, en un primer momento, bastante desapercibida. Ahora el juego, en conjunto, es más real y sólido.

LA INCLUSIÓN DEL MODO MULTIJUGADOR ES UNO DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DE «PANDORA TOMORROW». SU DISEÑO ES INNOVADOR, AUNQUE SE LIMITE ENORMEMENTE EL NÚMERO MÁXIMO DE JUGADORES, A CUATRO

DE CINE

Si hay algo que también posee «Pandora Tomorrow» diferente del original, es su innegable espíritu cinematográfico. Es algo que no sólo se comprueba por el diseño de la acción, sino por detalles que pretenden pulir el conjunto y potenciar aspectos como ambientación, realismo y sentido dramático. Buena prueba de ello ha sido el uso de una nueva banda sonora, obra de Lalo Schifrin (el autor del famoso tema central de "Misión Imposible").
Asimismo, el diseño de los movimientos y habilidades, basados en protocolos reales de entrenamiento de agentes de la CIA o miembros del SWAT, añaden esa gota de realismo indispensable en el juego, para emocionar al usuario.



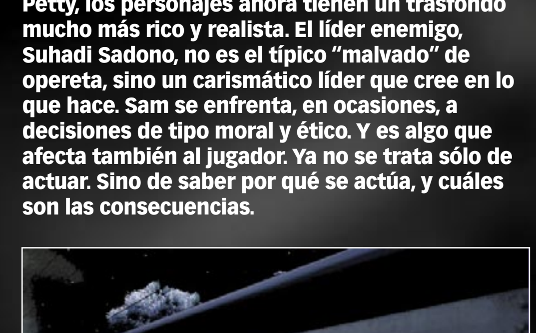


Luz y oscuridad. En «Pandora Tomorrow» el apartado de la iluminación adquiere, si cabe, un mayor protagonismo que en el original, con el paso del tiempo en exteriores y cambios en la luz diurna.

UN SAM MÁS ENTRENADO

Sam, en conjunto, no ha cambiado sus habilidades. Sigue gozando de una agilidad endiablada. Sigue siendo un tipo listo, duro y sin piedad, cuando es necesario. Pero esas habilidades también se han ampliado. Ahora puede moverse por vehículos en movimiento (o mejor dicho, sobre y bajo vehículos, como en la misión del tren). También puede trepar por cortinas, deslizarse por cañerías, saltar de un modo más ágil entre paredes... Todo ello se acompaña, también de un nutrido número de nuevos "gadgets", como la cámara óptica espía que ahora incluye un visor térmico y otro nocturno. Otro aspecto mejorado es el del guión. Escrito por el mismo responsable del original, JT Petty, los personajes ahora tienen un trasfondo mucho más rico y realista. El líder enemigo, Suhadi Sadono, no es el típico "malvado" de opereta, sino un carismático líder que cree en lo que hace. Sam se enfrenta, en ocasiones, a decisiones de tipo moral y ético. Y es algo que afecta también al jugador. Ya no se trata sólo de actuar. Sino de saber por qué se actúa, y cuáles son las consecuencias.





¿JUEGO O EXPANSIÓN?

Con el poco tiempo transcurrido entre la aparición de «Splinter Cell» y el anuncio de «Pandora Tomorrow» para finales del próximo Marzo, la pregunta es inevitable. ¿Una segunda parte tan pronto? ¿No será, en la práctica, una expansión "camuflada"?

Para ser sinceros, es algo que nos podemos preguntar con cada nueva entrega de cualquier juego, independientemente del tiempo transcurrido entre uno y otro. Cuantas veces no nos hemos topado con segundas partes que no lo parecían en absoluto. Pero aunque así fuera en el caso de «Pandora Tomorrow», la verdad es que lo visto hasta ahora apunta a que será una de las "expansiones" mejor llevadas y diseñadas que nos hayamos echado a los ojos.

Las nuevas habilidades, animaciones, movimientos, escenarios, misiones, acciones, el modo multijugador, las mejoras tecnológicas… Si esto no basta para hacer una segunda parte, bien, quizá es que estamos influenciados por malas segundas partes.

Consideremos, en todo caso, «Pandora Tomorrow» como prefiramos. Cada cual, según sus gustos. El caso es que es diferente. Y, además de serlo, lo parece. Y, sí, todo apunta también a que será realmente bueno. Continuación o expansión, eso no es lo más importante en esta ocasión.



DDF/FDL

VIAJES POR EL MUNDO

La historia comienza en Timor Oriental. Allí, las necesidades estratégicas del mundo occidental precisan de Sam y sus habilidades. A partir de ahí, el héroe de «Pandora Tomorrow» se las tendrá que ver con enemigos por todo el globo. Esta variedad de escenarios aporta un punto exótico. Las situaciones a resolver en exteriores, donde es más sencillo ser detectado, pondrán a prueba nuestras habilidades como espía. Además, con el paso del tiempo, cambiando la iluminación diurna en tiempo real, las posibilidades que se abren en cada escenario, eliminando gran parte de la linealidad del original, y la combinación de exteriores con interiores, hacen del nuevo juego un alarde de diseño, y todo un "tour de force" en el género.





ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Tiros y carcajadas

Cuando nos enfrentamos a un juego de acción, a menudo se insiste en presentárnoslos como juegos serios, destacando su realismo –o fidelidad a un universo ficticio–. Por eso sorprende tanto encontrarse un juego como «Armed & Dangerous» que está repleto de guiños y gags desternillantes. Hasta el punto de que la carcajada que nos provoca puede suponer un obstáculo más, la primera vez que nos enfrentamos a un objetivo o una misión. Aun así, el humor en una forma tan descarada es un recurso que, a veces, se echa en falta y que no sabemos muy bien por qué no se explota más.

LA CUESTIÓN DEL MES

Cuando se trata de un juego de acción, ¿prefieres el género puro o una combinación de géneros?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review A EXAMEN

Legacy of Defiance

La venganza sigu

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

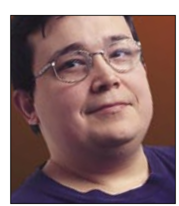
Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Empires, The Simpsoms Hit & Run, Afrika Korps Vs Desert Rats.

Los géneros: como el "Martini", mezclados pero no agitados.



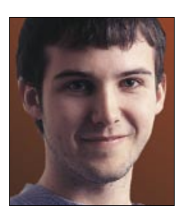
ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Pro Evolution Soccer 3, NFS Underground

El rol sí, la aventura también, pero creo que lo demás no encaja.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Prince of Persia, The Westerner, Uru

La combinación de géneros genera juegos de mayor riqueza.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Lock On, Call of Duty, Victoria.

Lo que entiendo por acción no admite mezcolanzas.

JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Max Payne 2, Spellforce, Call of Duty, Armed & Dangeros

La acción puede mezclarse con el rol, la aventura, la estrategia...



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- Disfrutar en «Armed & Dangerous» de un juego que combina un diseño magistral con una constante incitación a la carcajada.
- Que «Legacy of Kain: Defiance» demuestre que la lucha cuerpo a cuerpo en un juego de PC funcione tan bien como en las consolas.
- Que, a pesar de no tener unos gráficos espectaculares, un juego como «Victoria» ofrezca un desafío irresistible.
- Que después de haber transcurrido tantos años desde la primera entrega, el nuevo «Robin Hood» siga manteniendo la magia del original.

NO nos gusta

- Que «Contract J.A.C.K» resulte –aun siendo bueno– demasiado lineal y renuncie a la variedad.
- El excesivamente lento ritmo de juego de «Railroad Pioneer» y su interfaz, poco acertado.
- Haber descubierto que el popular juego de cartas "Magic" no tiene un versión a su altura en videojuego.
- El tratamiento superficial que hace «The Entente» sobra la Primera Guerra Mundial.
- Que jugar a «Urban Freestyle Soccer» no tenga mucho que ver con el fútbol.




JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Defiance, Call of Duty, Pro Evo. Soccer 3

Cualquier combinación no es admisible, pero aportan originalidad.

JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Caballeros..., The Westerner, TCM 2004.

Cuando busco acción, no quiero toparme con una ensalada de géneros.

Índice de contenidos

A B C D E F G H I J K

A. DISCRIMINACION
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Armed & Dangerous

Te matará... de risa

Dispara unos tiburones y deja que se coman a tus enemigos. O mejor aún, dale la vuelta al mundo y haz que salgan despedidos hacia la atmósfera. No, no estamos locos, sólo es uno de los juegos de acción más divertidos del momento.

No resulta frecuente que hoy en día una compañía se anime a lanzar un juego de acción en tercera persona del tipo "dispara a todo lo que se mueva", pero lo cierto es que Planet Moon nos demuestra con este «Armed & Dangerous» que este subgénero está todavía muy lejos de estar agotado. Y eso que aparentemente este título no es más que una continuación del sistema de juego de clásicos como «M.D.K.», pero basta con rascar un poco más para encontrarnos con un juego muy elaborado, de gran factura técnica, con diálogos hilarantes y situaciones rocambolescas.

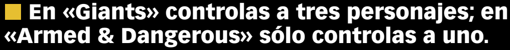
Muertos de risa

«Armados y Peligrosos», que sería la traducción al castellano del título original del juego, nos mete en el pellejo del bandido estelar Ro-

La referencia



GIANTS: CITIZEN KABUTO



- En «Giants» controlas a tres personajes; en «Armed & Dangerous» sólo controlas a uno.
- Ambos juegos comparten un argumento disparatado y un gran sentido del humor.
- Ambos juegos son visualmente preciosos.



La continua repetición de los mismos enemigos acaba a veces por volverse repetitivo.



En el apartado tecnológico «Armed & Dangerous» posee una factura impecable.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D:**Radeon 9800 PRO** ▶Conexión: **No requiere**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manuales), **Inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Planet Moon** ▶Compañía: **LucasArts** ▶Distribuidor:**Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **23/02/2004** ▶PVP Recomendado: **49,95 €** ▶Página Web: ***www.lucasarts.com/products/armedanddangerous*** Algo pesada de cargar, pero con muchas imágenes, descargas e información sobre el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes controlables: **1** ▶Personajes acompañantes: **2** ▶Número de misiones: **21** ▶Número de armas: **17** ▶Entornos / ambientes: **5** ▶Escenas cinemáticas: **60 minutos**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **4 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **4,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9600 Pro** ▶Módem: **No requiere**





La presencia de "jefes de final de nivel" cada vez más grandes y más poderosos mantiene el nivel de tensión a lo largo de todo el juego.

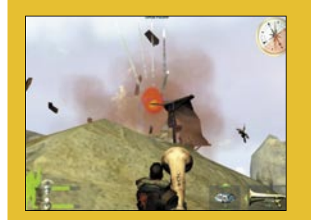


La posibilidad de grabar en cualquier momento reduce la dificultad del juego.



Las ametralladoras fijas, con su vista subjetiva, varían algo la jugabilidad.

Armas con estilo





EL ARSENAL es otro de los puntos fuertes. Toda una colección de armas que van desde algo tan simple y aburrido como un rifle a lo risible y bizarro de un "lanzador de tiburones" o la devastación grotesca que provoca la "trompeta" lanzagranadas.

NO ES POSIBLE cargar con más de tres armas a la vez, por lo que nos veremos obligados a intercambiarlas y meditar cuál de ellas nos conviene usar en cada situación, pero a cambio contamos con un inventario exclusivo para ítems especiales.

EL INVENTARIO admite cargas de dinamita, minas pegajosas, minas de "puñetazo", un agujero negro "portátil" e incluso una devastadora bomba que vuelve el mundo "del revés" provocando la caída de todos nuestros enemigos. Sin duda toda una demostración de humor e ingenio.

LA IDEA DE QUE LA ACCIÓN SE DESARROLLE EN UNA VISTA PANORÁMICA ES ORIGINAL, PERO REDUCE EL CAMPO DE VISIÓN PUES NOS IMPIDE USAR LA PANTALLA COMPLETA

man, líder de un grupo de ladrones que se hacen llamar los "Lionhearts". El argumento nada tiene que ver pues con el rescate de frágiles damiselas. Antes al contrario, nuestros "héroes" quieren asegurarse una pensión vitalicia a base de tiros… y la quieren rápido, por lo que habrá que destruir todo cuanto se ponga en medio. Para ello no hay más que seguir la brújula y revisar el listado de objetivos a completar, a lo largo de más de veinte trepidantes misiones.

La historia es narrada a través de escenas cinemáticas muy divertidas, grabadas en vídeo de baja calidad pero con un alto contenido en humor negro y situaciones surrealistas. Eso le da una nota de color muy agradable al conjunto, porque dichas escenas también tienen continuidad a lo largo de la acción en forma de diálogos. Además, pese a estar ambientado en un mundo fantástico, hay multitud de referencias al mundo audiovisual, y muy especialmente al cine y los videojuegos, que harán las delicias de los aficionados.

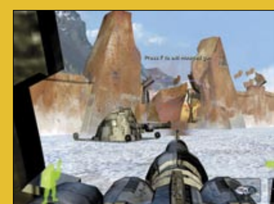
Muertos de risa

El juego destaca sobre todo por su apartado gráfico, aderezado con efectos de DirectX 9 que muestran texturas muy elaboradas, pero sobresaliente en especial en lo referente a los enormes enemigos y en el diseño de los proyectiles y las explosiones. El sonido, desgraciadamente, no está a la misma altura, y aunque cumple su función adecuadamente, no llega a destacar por ningún motivo.

Otro aspecto interesante es también el sistema de control, que, como era de esperar, resulta muy básico y sencillo de usar. Disponemos de un punto de mira circular que puede ser controlado con el ratón, mientras que desplazamos a ►►

Heredero de «Giants»





EL ESCENARIO no es alterable, pero todos los elementos que lo pueblan sí. De hecho, uno de los alicientes del juego es destruir los cientos de edificios y artilugios mecánicos que adornan cada fase.

AL DERRUMBAR algunos de estos edificios evitaremos además que sigan saliendo tropas de su interior. También podemos aplastarlos con la ayuda de piedras gigantes situadas sobre las colinas, o hacer que los barriles explosivos estallen en cadena provocando además decenas de bajas simultáneas.

NO TODAS las armas sirven para semejante empresa. Por ejemplo, para reventar algunas paredes necesitaremos recolectar cargas de dinamita, o tomar prestada alguna de las torretas de artillería con las que nos atacan los enemigos. Se trata pues de un juego de acción con pinceladas de estrategia.



A lo largo de todo el juego la acción frenética es una constante, algo cansado en ocasiones, pero sin duda uno de los principales atractivos.





Las armas figuran entre las más divertidas que hemos visto nunca.



El motor gráfico nos ofrece una distancia de visión abrumadora.

nuestro personaje con el teclado. Éste permanece siempre en el centro de la acción junto a sus dos compañeros de misión, cada uno de los cuales posee sus propias habilidades (explosivos, ametralladora, rifle...). Estos compañeros resultan de gran ayuda a la hora de repeler ataques masivos, pero a cambio nos obligan a velar por su integridad, lo que los convierte en un arma de doble filo en situaciones complejas.

La curva de aprendizaje es una de las más rápidas que hemos experimentado en mucho tiempo. Cargamos el juego y comienza el espectáculo… Aparecen los enemigos, acabamos con ellos, y pronto observamos que todo consiste en avanzar, destruir, recoger munición, recuperar vida y vuelta a empezar. Sí, se trata de un juego muy lineal y apenas presenta complicaciones más allá de la habilidad y puntería del jugador, pero ¡qué bien hecho está y qué divertido resulta!

LA VARIEDAD Y, SOBRE TODO, LA ORIGINALIDAD DEL CATÁLOGO DE ARMAS SON DOS DE LOS PRINCIPALES ATRACTIVOS DE «ARMED & DANGEROUS»

Para todos los públicos

En cuanto a los aspectos negativos nos encontramos principalmente con el propio mal endémico de todos los juegos de acción arcade y es que por fuerza acaban haciéndose repetitivos. Las misiones resultan muy entretenidas, ciertamente, porque en cada una de ellas hay que recoger diferentes objetos para avanzar, rescatar al tipejo de turno o cargarse al malo más duro de pelar, pero el trasfondo siempre es el mismo, y el jugador lo acaba notando. Tampoco es un título largo, simplemente algo difícil en ciertos tramos, pero se ha incluido la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento y eso resta intriga al avance. Salvo por esa cuestión, eso sí, nos encontramos ante un estupendo juego de acción, un auténtico soplo de aire fresco que recomendamos a todo amante de los juegos simples y divertidos.

J.M.G.

Toma nota

Un juego de acción fácil de manejar. Breve pero muy intenso.

LO BUENO:
- Efectos visuales espectaculares.
- Las armas son muy originales y tremendamente divertidas de usar.
- La acción es intensa y constante.

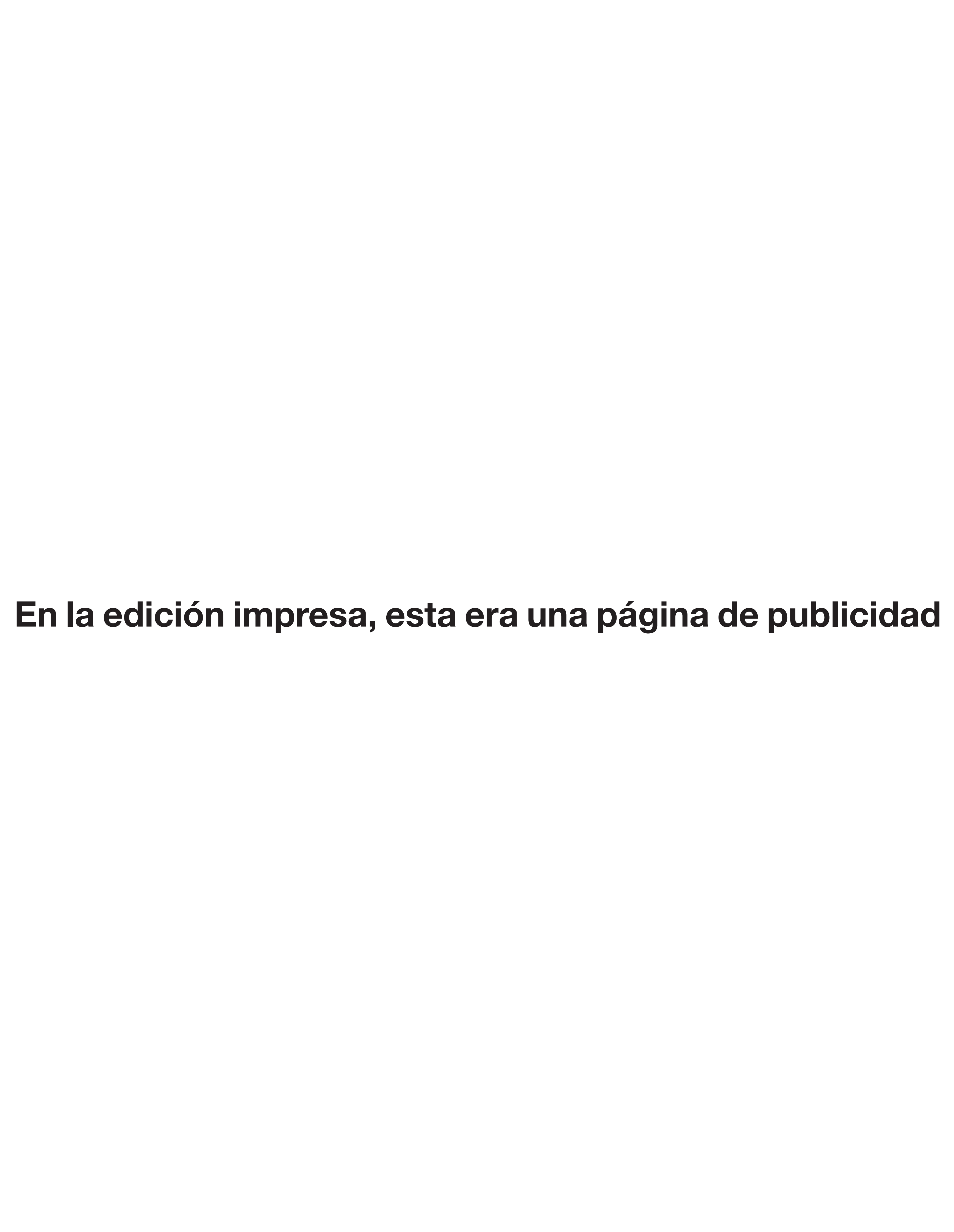
LO MALO:
- Algunos pasajes son realmente difíciles de superar.
- El formato de pantalla está forzado a panorámico (16:9).
- Las misiones resultan cortas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
86	NO TIENE

ALTERNATIVAS

MAX PAYNE 2
También acción en tercera persona, pero más seria, con más argumento y con ambientación de cine negro.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 95

HALO
Uno de los mejores juegos de acción recientes, éste en primera persona y con ambientación futurista.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 92


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Review
A EXAMEN

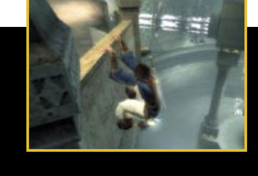
Legacy of Kain: Defiance

La venganza sigue

Venganza, odio, persecuciones y peleas... Pero no, no es un culebrón venezolano, aunque por su longitud pueda parecerlo. Se trata de una historia épica que, capítulo tras capítulo, se va superando a si misma.

Al contrario de lo que sucede habitualmente en la gran pantalla, el mundo del videojuego no suele limitar sus sagas a una trilogía. Éstas a menudo cuentan con muchos más capítulos que, a la vez que expanden el universo creado, suelen ir mejorando en jugabilidad y tecnología. «Legacy of Kain: Defiance» responde por supuesto a este esquema, aunque también es cierto que padece algunos errores que le hacen perder algo de fuelle.

La referencia



POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO

- **Además de escenas de lucha, «Prince of Persia» incluye espectaculares secciones de plataformas.**
- **Ambas producciones cuentan con un acabado tecnológico de primerísimo nivel.**
- **En «Defiance» manejaremos a dos personajes, en «Las Arenas del Tiempo» sólo a uno.**

Dos trayectos

La quinta entrega de esta clásica serie vuelve a retomar la eterna lucha entre Kain y Raziel, dos criaturas malditas que buscan desesperadamente el enfrentamiento que complete de una vez por todas su agónica venganza. Siguiendo la fórmula vista en anteriores capítulos, «Defiance» es un arcade en tercera persona aderezado con ligeros tintes de aventura, en el que todo gira alrededor de los poderes sobrenaturales y los combates sangrientos.

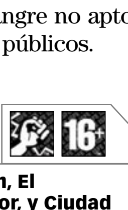
Por primera vez en la saga, el juego nos permite manejar a Kain y a Raziel de manera alternativa, cada uno en su mundo, hasta el esperado encuentro final. Las habilidades de combate de ambos son visualmente diferentes, aunque en el fondo cuentan con los mismos golpes y técnicas. A cambio, el sistema de lucha ha sido completamente rediseñado, siendo ahora mucho más espectacular e inmediato que nunca, incluyendo unos golpes finales realmente dramáticos, envueltos en un huracán de sangre no apto para todos los públicos.



El motor gráfico hace uso de todo tipo de efectos para conseguir una acabado soberbio.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** ▶Conexión: **No aplicable**




FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Cristal Dynamics** ▶Compañía: **EIDOS Interactive** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **09/02/2004** ▶PVP recomendado: **44,95 €** ▶Página web: ***www.legacyofkain.com*** Contempla todos los aspectos a conocer del juego, pero los contenidos multimedia son escasos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de escenarios: **6 (Sarafan, El Inframundo, Pilares, Catedral del Averno, Mansión de Vorador, y Ciudad de los Vampiros).** ▶Personajes disponibles: **2 (Kain y Raziel).** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: No ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**



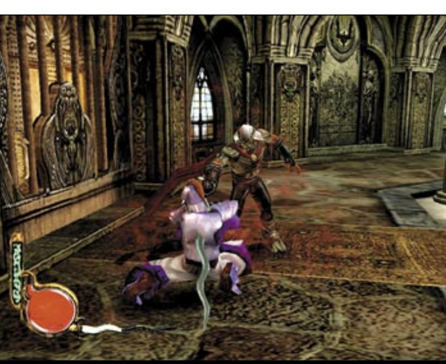
Obstáculos de la aventura

GUARDAR LOS PROGRESOS es una práctica que se puede realizar en cualquier momento de la partida, aunque hemos de aclarar ciertos matices. El juego sólo recogerá nuestros progresos una vez hayamos accedido a ciertos "checkpoints" diseminados por el escenario, por lo que salvar la partida en otro momento implica volver al anterior punto de control.

EL CONTROL de ambos personajes no resulta especialmente complicado, aunque sí es recomendable utilizar un pad para explotar a fondo todo su repertorio de golpes y técnicas. Y dada la rapidez con la que se desplazan los protagonistas, sobre todo durante los frenéticos combates, el que el mando sea analógico se convierte en una requisito indispensable.



Lo único que se le puede achacar al sistema de juego es ser poco original.



La ejecución de los golpes finales es espectacular y muy sangrienta.



La recreación de los escenarios se puede calificar como excepcional.



Los combates contra los enemigos no resultan demasiado complicados.

EL DESARROLLO LINEAL DEL JUEGO, ANTES QUE SER UN DEFECTO, PERMITE QUE SU ARGUMENTO SEA MUY COMPLEJO Y ABSORBENTE

Un mundo espectacular

Hay que destacar que «Defiance» es completamente lineal, pero que, a cambio, cuenta con una fuerte carga argumental, siendo éste uno de los aspectos más interesantes e importantes del juego. Las secuencias animadas son abundantes y están bien representadas, en parte gracias al correctísimo doblaje al que han sido sometidas. Aún así, la elección de algunas voces, como la del vampiro Kain, no nos ha parecido muy apropiada. Donde no debemos escatimar ningún elogios, eso sí, es en lo referente al apartado gráfico, en especial en lo tocante a los excelentes escenarios, auténticas obras arquitectónicas de inusual belleza, o en la minuciosa recreación de todas las criaturas que veremos a lo largo del juego.

Pero «Defiance» también tiene algunos puntos oscuros. Por ejemplo, el enfoque de cámara, que suele fallar en algunos combates cruciales, o ciertos pequeños "bugs", como el que hace que un soldado enemigo pueda atacarnos desde detrás de un muro. Son pequeños detalles que ensombrecen ligeramente a un juego que, por otra parte, posee calidad suficiente como para dejar más que satisfecho a cualquier amante de los buenos arcades.

J.M.H.

ALTERNATIVAS

BEYOND GOOD & EVIL
Una excelente aventura repleta de puzzles, mini juegos, y con un marcado aspecto de dibujo animado.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 83

MAX PAYNE 2
Uno de los mejores juegos de los últimos tiempos, y con un argumento de película. Imprescindible.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 95

Toma nota

Una gran continuación, con mucha acción y un buen argumento.

LO BUENO:
- Poder manejar a Raziel y Kain.
- El argumento resulta muy atractivo.
- El apartado tecnológico es brillante.

LO MALO:
- El enfoque de las cámaras falla en ocasiones.
- El sistema de guardado mediante "checkpoints".
- No aporta mejoras sustanciales al género.

MODO INDIVIDUAL
80

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



Afrika Korps vs. Desert Rats

Guerra para todos

Al paso que van las cosas ya no va a bastar con saber de informática para comprarse un PC. Ahora, con la reciente avalancha de títulos basados en la 2ª Guerra Mundial, te van a exigir el grado de teniente para venderte uno.

Últimamente han aparecido muchos juegos de estrategia ambientados en la 2ª Guerra Mundial, la mayoría de ellos tan complejos que resultan inaccesibles salvo para los aficionados más veteranos. «Afrika Korps Vs. Desert Rats», en cambio, opta por una perspectiva totalmente distinta.

Sensaciones conocidas

El título que nos ocupa recrea las campañas del Norte de África de la 2ª Guerra Mundial. Bien como el eje, bien como los aliados, deberás dirigir a tu ejército para conseguir los objetivos a cumplir en cada misión. Como si de un «Command & Conquer» se tratase, «Afrika Korps Vs. Desert Rats» centra toda su jugabilidad en un interfaz sencillo pero muy potente, y en un desarrollo inmediato de la acción. Así, los mapas suelen ser pequeños y no hay obtención de recursos, sino que tenemos que configurar nuestro ejército mediante un sistema de canje de puntos. Al mismo tiempo, no obstante, posee un elevado nivel de realismo tanto en el diseño de las unidades como en su ambientación. En total el juego incluye más de 70 unidades históricas, todas ellas con diferentes habilidades, desde la facultad de la infantería de ocupar y utilizar los vehículos enemigos vacíos, hasta la posibilidad de atrincherar los tanques detrás de una barrera de sacos de arena.

Divertido y espectacular

Pero si de algo puede presumir «Afrika Korps Vs. Desert Rats» es de su apartado

La referencia

EMPIRES

- **El periodo histórico cubierto por «Empires» es muchísimo más amplio.**
- **Ambos productos cuentan con un motor gráfico sencillamente extraordinario.**
- **Las opciones multijugador son mucho más completas en «Empires» que en «Afrika Korps».**



La gran potencia del motor gráfico dota a los enfrentamientos de un realismo absoluto.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** ▶Conexión: **ADSL**

12+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano (textos y voces)** ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Digital Reality** ▶Compañía: **Monte Cristo** ▶Distribuidor: **Nobilis Ibérica** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Marzo 2004** ▶PVP recomendado: **44,95 €** ▶Página Web: ***www.montecristogames.com/Etats-unis/ImageInterface/DRintro.htm#dl***
Información básica acerca de lo que ofrece el juego. Demasiado simple.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número campañas: **2 (bando aliado y bando del eje)** ▶Modos de juego: **3 (Historia, Campaña y Escenario)** ▶Número de unidades: **70 en total** ▶Número de escenarios: **20** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Conquista y Deathmatch** ▶Número de jugadores: **4** ▶Opciones de conexión: **LAN e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D:**64 MB** ▶Módem: **56,6 kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**



Tour del deber

LOS MODOS DE JUEGO incluidos ofrecerán diversión para rato. El modo Historia está estructurado en 20 misiones, en las cuales manejaremos primero a las tropas del eje y, posteriormente, a las del bando aliado. Además, seremos partícipes de una trama representada mediante escenas animadas en el transcurso de los diversos escenarios del juego.

EL MODO CAMPAÑA es básicamente el mismo que el modo Historia, aunque prescindiendo de las citadas escenas animadas y centrándose únicamente en el desarrollo de los niveles. Por último contamos con el modo Escenario, que nos permite seleccionar cualquiera de las misiones vistas en los otros dos modos, y así poder depurar nuestras tácticas.



El modelo de daños de las unidades posee un alto grado de realismo.



La elevada calidad gráfica requiere de un PC de última generación.



El sencillo interfaz del juego ofrece grandes posibilidades tácticas.



Los escenarios no son grandes pero resultan muy intensos y divertidos.

LA COMBINACIÓN DE REALISMO HISTÓRICO CON UNA JUGABILIDAD SENCILLA Y ACCESIBLE ESTÁ PERFECTAMENTE EQUILIBRADA

tecnológico, y es que gracias a un motor 3D excepcional el juego recrea cientos de unidades a un tiempo, con un elevadísimo detalle y perfectamente animadas. La libertad para fijar el ángulo de la cámara, además, nos ofrece un espectáculo simplemente asombroso. Y aunque los requisitos necesarios para disfrutar de este esplendor parecen elevados, no lo son tanto dada la riqueza visual reflejada en nuestros monitores. Tecnicismos aparte, esta nueva apuesta convence plenamente por su completo planteamiento táctico, rigurosidad histórica y facilidad de manejo. Una verdadera lástima que el modo multijugador sólo admita cuatro personas. Por lo demás, nos encontramos ante un título de lo más recomendable para todos los aficionados a la estrategia, tanto para los del "sector duro", como para el último de los recién llegados.

J.M.H.

ALTERNATIVAS

C&C GENERALS
Gran juego de estrategia en tiempo real, con recolección de recursos y unidades muy especializadas.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 85

BLITZKRIEG
Producción similar en cuanto al planteamiento, con un motor gráfico bidimensional aunque atractivo.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Gráficamente impecable y con amplias posibilidades tácticas.

LO BUENO:
- ▲ Desarrollo de las misiones atractivo.
- ▲ El motor gráfico es fantástico.
- ▲ Un interfaz accesible pero potente.

LO MALO:
- ▼ 20 escenarios pueden saber a poco.
- ▼ Los requisitos resultan elevados para jugarlo a tope.
- ▼ Algunas unidades se atascan al desplazarse.

MODO INDIVIDUAL 84

MODO MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Aunque bueno, **el multijugador tiene pocos modos de juego.**

SOLO:
Lo mejor: La IA es más que correcta.
Lo peor: Un editor de escenarios le hubiese venido bien.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Mapas pequeños pero intensos.
Lo peor: Sólo dos modos de juego terminan aburriendo.



A EXAMEN



Victoria
Reina de la estrategia

En el género estratégico, uno espera encontrarse con el clásico "ordeno y mando", pero, ¿qué pasa si los obreros se manifiestan por todo el país y nuestro vecino moviliza su ejército en la frontera? Efectivamente, esto es un lío…

Anarquistas, aristócratas decadentes, nuevos ricos, guerras coloniales, lucha obrera en plena revolución industrial… Todo eso es el siglo XIX, y todo eso es «Victoria», un juego de estrategia en tiempo real (aunque su velocidad ajustable lo acerca a la estrategia por turnos), en el que gobernaremos casi cualquier país existente entre 1836 y 1920.

De nuevo, Paradox emplea el motor de «Europa Universalis» para hacer "encaje de bolillos" y así, a través de distintos mapas y con una variedad de opciones y un rigor histórico literalmente abrumadores, gobernaremos un Estado en todos sus aspectos: comercial, militar, diplomático, social…

De lo más complejo

Lo mejor de todo es que el motor se adapta a la época del juego. Así, se ha desarrollado mucho más el elemento social, con hincapié en la lucha obrera y los partidos políticos, y el económico, con un complejo sistema que combina desarrollo industrial con comercio y gestión presupuestaria. Además, mejora algunos aspectos, como el árbol tecnológico, críptico en títulos anteriores, o el apartado diplomático, mucho más efectivo. En su contra, quizá resulte más exhaustivo que lúdico, es decir, que el peso del juego recae en su mayor parte sobre el jugador, al que exige una dedicación especial, que, eso sí, se compensa a largo plazo. Y algunos defectos menores, como un manual poco desarrollado y una interfaz farragosa. No es un título para el gran público, sin duda, pero los 'megalómanos' de la estrategia lo recibirán con los brazos abiertos.

A.E.P.

La referencia



EUROPA UNIVERSALIS 2

- **Cada uno recoge una época distinta. «Europa Universalis 2» la Edad Moderna (siglos XV al XVIII) y «Victoria» el siglo XIX.**
- **Los dos usan el mismo motor, pero «Victoria» presenta peculiaridades y mejoras.**
- **El apartado tecnológico es similar, pues ambos juegos se desarrollan en mapas y recuadros de información, con escasas animaciones.**



La "rejugabilidad" está asegurada en la medida de que ofrece un montón de países para elegir.



Las ayudas 'en línea' hacen más llevaderos los primeros (y complicados) momentos de juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 750 MHz** RAM: **196 MB** Tarjeta 3D: **4 MB** Conexión: **56 Kbps**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad recomendada (ADESE): **13+** Estudio: **Paradox** Compañía: **Friendware** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **39,95 €** Página Web: ***www.paradoxplaza.com/victoria.asp***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 450 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **4 MB** Módem: **56 Kbps**

Toma nota

En el género de la estrategia es, sin duda, **uno de los mejores.**

LO BUENO:
- El rigor histórico, la complejidad.
- Poder elegir casi cualquier país.
- La adicción tarda en llegar, pero cuando lo hace…

LO MALO:
- Gráficos y sonido son muy sosos.
- La interfaz no resulta muy cómoda.

INDIVIDUAL 81

MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El juego se aprovecha al cien por cien en **el modo individual**.

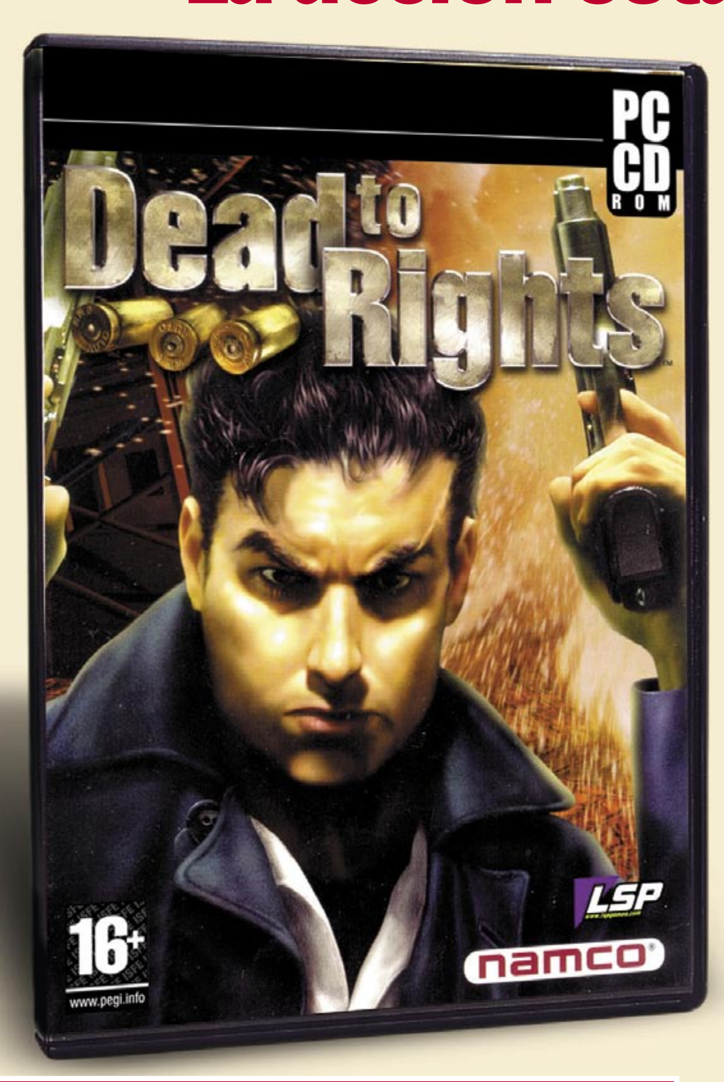
SOLO:
Lo mejor: Gobernar los países más extraños.
Lo peor: La sensación de que se te están escapando muchas cosas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Conseguir un tratado de paz ventajoso.
Lo peor: Las partidas llegan a hacerse excesivamente largas.

Gran Concurso

DEAD TO RIGHTS

La acción está en las calles



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS

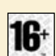
- **1 PACK:**
  - **TARJETA GRÁFICA ATI RADEON 9600 PRO**
  - **JUEGO DEAD TO RIGHTS**
- **40 JUEGOS DEAD TO RIGHTS**



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **RIGHTS** seguido de un espacio y tus datos personales









BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de febrero de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Robin Hood Defender of the Crown

Acción encubierta

Si te acuerdas de Marco, de la Perestroika o de cuando Tom Hanks hacía comedias, seguro que te emocionará el "remake" de «Defender of the Crown», una joya de hace veinte años. Pero el tiempo no pasa en balde...

El desarrollo de un "remake" de un gran juego del pasado suele enfrentarse a un buen número de obstáculos. No hablamos únicamente de la correspondiente actualización tecnológica, sino de poner al día un sistema de juego con varios años a sus espaldas y que lanzamientos posteriores han ido perfeccionando progresivamente. «Defender of the Crown» cumple con la puesta en escena, aunque el resto de sus apartados podía haber sido más potenciado, ya que su sencillez, pensada para hacerlo más atractivo a todos los públicos, quizá sea excesiva.

Cuestión de habilidad

Aunque en un principio podríamos pensar que estamos ante un juego de estrategia, nada más lejos de la realidad. «Defender of the Crown» basa su gran jugabilidad en diversos minijuegos de marcado carácter arcade, en los que habilidad y precisión son el principal requisito. Tendremos que asaltar enemigos desde las copas de los árboles, armados con un arco, infiltrarnos en los castillos espada en ristre, destruir castillos con catapultas e incluso participar en justas a caballo…

La parte estratégica corresponde a la gestión de las arcas y la formación de ejércitos. El enfrentamiento entre estos está representado de una manera muy sencilla, a través de un mapa, desde el cual indicamos a nuestras tropas cada objetivo. Este diseño responde a la idea de potenciar la jugabilidad, pero se queda algo corto, aunque se compensa por la capacidad de enganche que

La referencia

EMPIRES

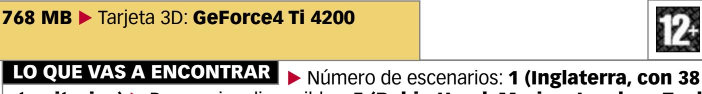
- **El aspecto estratégico de la referencia es muy superior al visto en «Robin Hood».**
- **«Robin Hood» ofrece varios minijuegos con un carácter puramente arcade, mientras que «Empires» se centra sólo en la estrategia.**
- **«Empires» cuenta con un apartado tecnológico mucho más potente y espectacular.**



Deberían haberse incluido más minijuegos diferentes, porque a la larga resultan repetitivos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Athlon XP 2000+** ▶ RAM: **768 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** ▶ Conexión: **No aplicable**



12+

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶ Género: **Estrategia/Acción** ▶ Idioma: **Castellano** (textos), **Inglés** (voces) ▶ Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶ Estudio:**Cinemaware** ▶ Compañía:**Capcom** ▶ Distribuidor:**Nobilis Ibérica** ▶ Número de CDs:**2** ▶ Fecha de Lanzamiento: **Febrero 2004** ▶ PVP recom.:**44,90 €** ▶ Página Web: ***www.cinemaware.com/robinhood_main.asp*** Escasos contenidos de interés, aunque permite jugar al original desde el propio navegador.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de escenarios: **1 (Inglaterra, con 38 territorios)** ▶ Personajes disponibles: **5 (Robin Hood, Marian, Ivanhoe, Tuck y Little John)** ▶ Número de mini juegos: **4 (Tiro con arco, asedio, lucha con espada, torneos de caballo)** ▶ Editor de misiones: **No** ▶ Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Disco Duro: **900 MB** ▶ Tarjeta 3D: **16 MB** ▶ Módem: **No aplicable**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium 4 1.4 GHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Disco Duro: **900 MB** ▶ Tarjeta 3D: **32 MB** ▶ Módem: **No aplicable**



Nuestros aliados

ROBIN HOOD no es el único héroe que luchará contra la tiranía del rey Juan. A lo largo del juego, dispondremos de los servicios de Little John, Marian, Ivanhoe y el fraile Tuck entre otros. Gracias a ellos, podremos espiar a los enemigos, celebrar torneos, construir ejércitos y baluartes defensivos, e incluso aumentar nuestra reputación mediante donativos.

EL RATÓN Y EL PAD resultan esenciales para exprimir a fondo los diferentes minijuegos. Algunos funcionarán mejor con el ratón, como por ejemplo el tiro con arco, mientras que en otros como el asedio a los castillos, es más recomendable utilizar el teclado o un pad. Eso sí, la ausencia de éste último no perjudica la jugabilidad en modo alguno.



Uno de los puntos fuertes del juego reside en su interfaz, muy sencillo.



El enfrentamiento entre ejércitos a la larga se vuelve bastante previsible.



El gran salto tecnológico respecto a su predecesor resulta innegable.



Los muchos enfrentamientos hacen las partidas realmente divertidas.

LOS MINIJUEGOS SON VARIADOS EN SU DESARROLLO Y DIVERTIDOS, PERO NO SON MUCHOS Y TERMINAN HACIÉNDOSE REPETITIVOS

provoca. A la larga se acaba volviendo previsible, pero en ningún caso aburrido.

Bueno, y sencillo

Así las cosas, la combinación de estrategia y acción resulta atractiva, intuitiva, sencilla y muy, muy jugable. Pero algo limitada. Los aspectos a gestionar resultan demasiado simples para los más veteranos en la estrategia. Al final, casi todo se reduce a recaudar todo el dinero posible y reclutar más y más tropas. Pero, eso sí, el juego engancha, y mucho. Se debe, en buena parte, a la sencillez de su desarrollo, que nos hará estar luchando por cada porción de terreno desde los primeros minutos de la partida, dejando que el tiempo pase volando hasta el final.

Y donde sí da la talla más que de sobra es en el aspecto tecnológico. No es que sea la octava maravilla, pero tanto la recreación de escenarios como la de personajes rayan a un nivel muy notable, destacando especialmente la paleta de colores, muy vistosa. El aspecto sonoro acompaña la acción adecuadamente aunque los diálogos no han sido doblados a nuestro idioma. En definitiva, quizás esperábamos más de un nombre tan carismático como «Defender of the Crown», pero ha cumplido a buen nivel con este "renacimiento". Ha quedado como un título notable, aunque no genial.

J.M.H.

ALTERNATIVAS

Warcraft III: The Reign of Chaos
Estrategia auténtica, en uno de los mejores títulos aparecidos hasta la fecha dentro del género.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

Heroes of Might & Magic IV
Muestra un sistema de batallas muy similar aunque es mucho más completo en el aspecto estratégico.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 75

Toma nota

Muy divertido, pero bastante sencillo. Notable, aunque no genial.

LO BUENO:
- ▲ La variedad de minijuegos.
- ▲ Sin ser rompedor, en el aspecto tecnológico, es un título atractivo.
- ▲ Curva de aprendizaje bastante bien estudiada y ajustada.

LO MALO:
- ▼ Termina haciéndose muy repetitivo, pues los minijuegos son pocos.
- ▼ El componente estratégico es simple.
- ▼ ¿Por qué no tiene multijugador?

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE



Contract J.A.C.K.

Tiro al pato

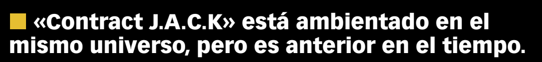
¿Recuerdas a la sigilosa y coqueta Kate Archer? Pues olvídate de ella, porque John J.A.C.K. ha llegado para hacer honor a su nombre y demostrar que es, simplemente, Otro Asesino a Sueldo y no precisamente de los más sutiles.

No One Lives Forever 2» caló hondo entre los aficionados a la acción por su crítica implícita a las películas de agentes secretos y por su estética retro estilo años sesenta. Curiosamente, «Contract J.A.C.K.» no es, como podría esperarse, una continuación, sino que está ambientado antes del juego original y, además, pierde bastantes de las virtudes que hicieron famoso a su antecesor. Ni "gadgets" de espía, ni escenas de sigilo, ni personajes acompañantes, ni tan siquiera un protagonista carismático. ¿Qué es lo que ha pasado?

Mata, mata y mata

«Contract J.A.C.K.» es un arcade 3D lineal, protagonizado por uno de los más letales mercenarios de la organización D.A.Ñ.O. cuya tarea es eliminar a otras organizaciones criminales. Sin embargo, este nuevo punto de vista "malvado" no se ha aprovechado para enfrentarnos a viejos conocidos desde el otro lado de la barrera, sino para satisfacer a todos aquellos jugadores que quieren ir "al grano" y no gustan de las sutilezas de un agente femenino.

Es cierto que en el apartado técnico los gráficos, la estética y la música siguen siendo tan buenas como antes, pero se pierde por el camino el árbol de habilidades, el registro de documentos, la apertura de cerraduras y todo aquello que implique salirse de un sistema de juego claramente arcade. Por el contrario, se gana en puntería, resistencia al fuego enemigo, destreza con las armas y violencia gráfica. La traducción de esto es simple: un festival de tiros en el



La referencia

NO ONE LIVES FOREVER 2

- **«Contract J.A.C.K» está ambientado en el mismo universo, pero es anterior en el tiempo.**
- **«NOLF 2» ofrecía más variedad en su sistema de juego y era menos lineal.**
- **Gráfica y tecnológicamente ambos juegos resultan muy parecidos.**



Echamos de menos algo más de variedad en el sistema de juego, aparte del "apunta y dispara".



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y manuales) ▶Edad Recomendada (PEGI): **16+** ▶Estudio: **Monolith Productions** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,95 €** ▶Página Web: ***nolf2.sierra.com*** Una web corporativa, con varios foros de discusión bastante amenos y diversas descargas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes controlables: **1** ▶Escenarios / ambientes: **Más de 8** ▶Editor de niveles: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Mapas multijugador: **25** ▶Modos multijugador: **3**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM:**256 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 a 1,5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9600 Pro** ▶Módem: **56 Kbps**



Inteligencia muy artificial

EL SIGILO ya no es un factor a tener en cuenta porque los soldados enemigos han perdido gran parte de su inteligencia; ya no dan la alarma al ver cadáveres, ni corren a buscar refuerzos al oír nuestros pasos, ni tampoco patrullan tranquilamente en corredores desiertos. Se limitan a aparecer todos de golpe y reaccionan de forma violenta al primer encuentro.

LA INTELIGENCIA artificial es muy limitada. Los enemigos dan tumbos de un lado a otro de la pantalla en lugar de esconderse, y si bien algunos se agachan y otros marean la perdiz con movimientos bruscos e impredecibles, en general asfixian al jugador por superioridad numérica y nunca por el factor sorpresa. Es algo notable incluso en la primera misión.



Muchas de las armas incluidas ya aparecían en «No One Lives Forever 2».



Los enemigos son tan numerosos y esquivos que resultan agotadores.



Los errores de superposición restan calidad a un conjunto gráfico notable.



Las misiones en el espacio ponen un elemento original en la ambientación.

LA APUESTA POR LA ACCIÓN DE «CONTRACT J.A.C.K.» HACE QUE SU JUGABILIDAD SEA MÁS LINEAL QUE LA DE LA ANTERIOR ENTREGA

que los enemigos van apareciendo como patos de feria para que los machaquemos y en el que la dificultad depende sobre todo de nuestra habilidad para administrar botiquines y encontrar munición. La variedad en la jugabilidad, en este caso, la ponen la posibilidad de conducir algunos vehículos, de manejar ametralladoras fijas o de buscar y encontrar salas ocultas.

Que vuelva Kate

Quien esté buscando un arcade extremadamente lineal, sin complicaciones argumentales y con un rendimiento decente en cualquier ordenador mediano, desde luego tiene la elección perfecta en este juego. No obstante, no esperéis encontrar en «Contract J.A.C.K.» las mismas cualidades de «No One Lives Forever 2» porque el giro de 180º que ha dado Monolith hace de éste un juego completamente diferente a aquél.

J.M.G.

ALTERNATIVAS

CALL OF DUTY
El mejor juego de acción del momento, imprescindible para cualquier aficionado al género.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 95

SOLDIER OF FORTUNE 2
Un gran "mata-mata". Un juego muy violento, pensado para disparar primero y preguntar después.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Es entretenido, aunque algo corto y repetitivo.

LO BUENO:
- ▲ Las armas son variadas y bastante divertidas de usar.
- ▲ Las misiones lunares ofrecen una nota de color.

LO MALO:
- ▼ Se ha perdido el componente de sigilo de entregas anteriores.
- ▼ El argumento puede resultar bastante plano.
- ▼ No hay apenas utensilios de espía.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
71	72

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador no es muy original, **pero, eso sí, da más juego.**

SOLO:
Lo mejor: El ameno viaje en traje de astronauta.
Lo peor: Las interminables hordas de enemigos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La escopeta recortada, brutal.
Lo peor: No es popular, por lo que hay pocos servidores.

Fist Alpha

EXPANSIÓN PARA VIETCONG

Regreso al infierno

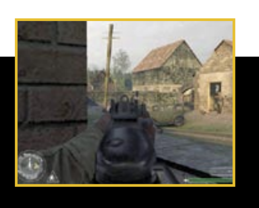
Si pensabas que las junglas plagadas de "charlies" se habían acabado para ti, estabas muy equivocado. El alto mando americano necesita todos los efectivos disponibles, así que coge tu fusil y prepárate para volver a Vietnam.

El éxito obtenido por «Vietcong», juego de acción en primera persona ambientado en la Guerra del Vietnam, ha tenido como resultado la aparición de «Fist Alpha», su primera expansión, que nos ofrece un buen puñado de nuevas opciones bastante interesantes. En total disfrutaremos de siete nuevas misiones para un jugador, algo escasas comparadas con las veinte que incluía el original, pero capaces de proporcionar mucha diversión, sobre todo si las combinamos con los ocho nuevos mapas multijugador. Otras adiciones importantes pasan por la aparición de nuevas armas, como el M14 o el Tokarev svt 38, y de dos nuevos personajes. Y para finalizar la lista de novedades, se han incluido herramientas de edición que nos permiten modificar a nuestro gusto todos los aspectos del juego.

Por lo demás, «Fist Alpha» hace gala de las mismas virtudes y defectos que «Vietcong» y aunque técnicamente se han experimentado leves mejoras en las texturas, en general su punto fuerte sigue siendo la recreación de la selva. La jugabilidad no ha experimentado muchas variaciones, aunque tampoco hacía falta. Y es que ahí radica el éxito de la expansión: recoger la fórmula del original, y ampliarla todo lo posible. Las misiones resultan muy intensas, lo que unido a la gran ambientación y al realismo de los enfrentamientos, hacen de la expansión una compra casi obligada para todo aquel que disfrutara con «Vietcong».

J.M.H.

La referencia



VIETCONG

- **El motor gráfico del original y la expansión son prácticamente idénticos.**
- **Ambos títulos comparten idéntica ambientación y sistema de juego.**
- **En «Fist Alpha» podemos disfrutar de nuevas misiones, armas, personajes y mapas multijugador.**



El realismo conseguido en la recreación de la selva resulta excepcional.



El acertado diseño de las misiones, aunque sean pocas, redunda en una alta jugabilidad.

Toma nota

Si te gustó el juego original, no deberías dejarlo pasar.

LO BUENO:
- La ambientación está muy conseguida.
- Las misiones son muy atractivas.
- Incluye nuevos mapas y un editor.

LO MALO:
- 7 misiones individuales son pocas.
- Gráficamente apenas ha mejorado.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
78	82

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En solitario la diversión se **termina demasiado rápido.**

SOLO: **Lo mejor:** La historia está bien planteada. **Lo peor:** La IA de nuestros compañeros a veces falla.

EN COMPAÑÍA: **Lo mejor:** Hasta un máximo de 64 jugadores. **Lo peor:** El espesor de la jungla puede volverse en contra en los combates.

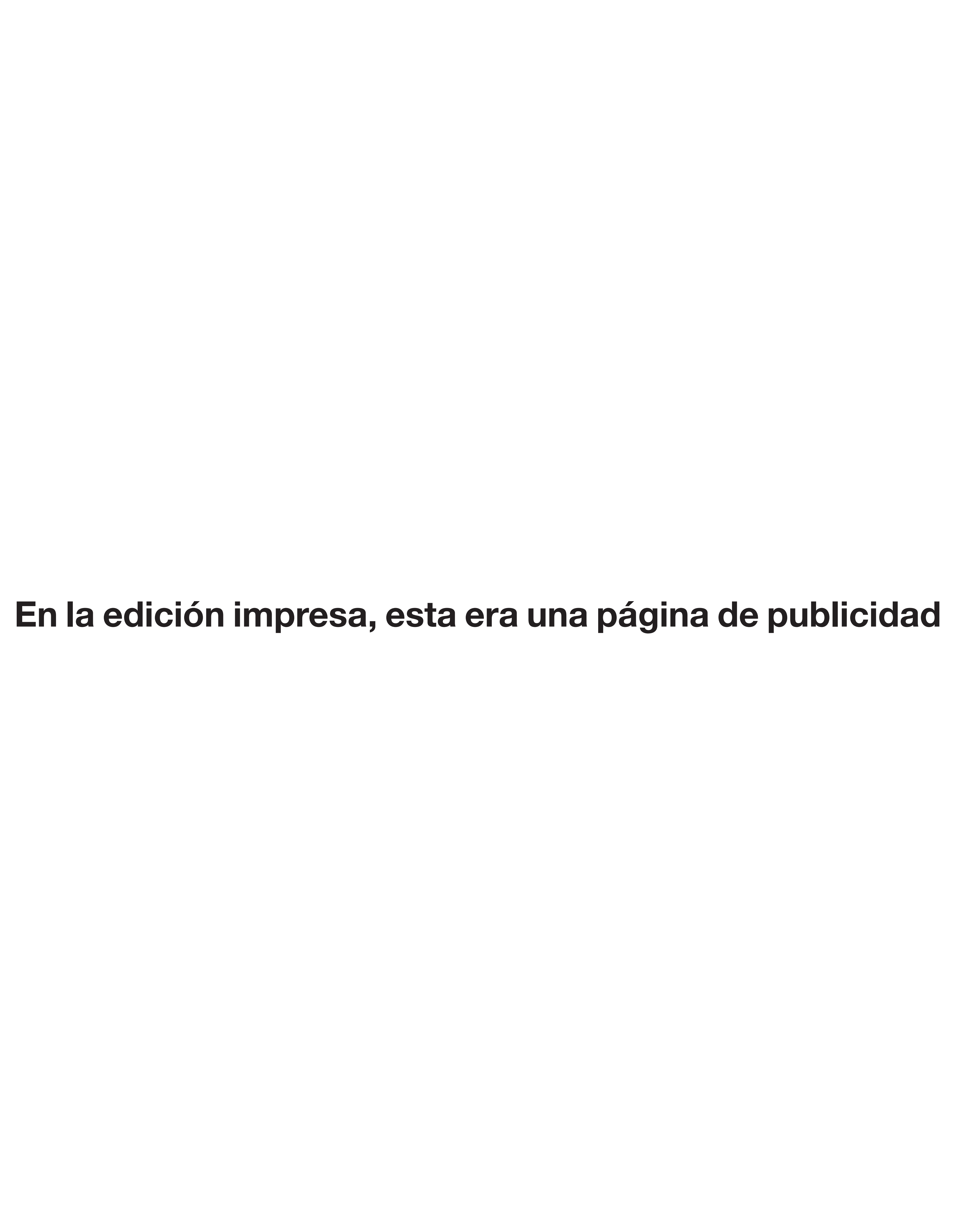
Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000 +** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: Textos en **castellano** (Voces en **inglés**) Edad recomendada (PEGI): **+18** Estudio: **Illusion Softworks** Compañía: **Gathering of Developers** Distribuidor: **Virgin** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Febrero 2004** PVP recomendado: **29,95 €** Página Web: ***www.vietcong-game.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III o Athlon 500 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **56,6 Kbps**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Combat Mission 3: Afrika Korps

La saga madura

¿El agobiante calor del desierto te impide pensar con claridad tu siguiente maniobra? Pues enciende el aire acondicionado,porque aunque parezca lo contrario no estás en África, sino en tu casa, y esto es sólo un juego.



De la mano de CDV Software y Battlefront, nos llega un nuevo título de estrategia de fuerte componente táctica y claramente orientado hacia los aficionados más veteranos del género. «Afrika Korps» ofrece un amplio abanico de misiones, muchas históricas y algunas ficticias, ambientadas en África, Italia y Creta entre 1.940 y 1.945. Cada escenario cuenta con una serie de turnos a ejecutar, cuyo resultado es visualizado en tiempo real durante 60 segundos, si bien durante dicho periodo no podemos intervenir. Es un mecanismo interesante, pensado para explotar la vertiente táctica, ya que en ningún momento nos agobia la inmediatez del tiempo real.
El potente interfaz nos permite dar todo tipo de instrucciones mediante dos simples clic del ratón. Por el contrario, el sistema de cámaras se nos antoja ligeramente engorroso incluso haciendo uso de los atajos del teclado. El apartado tecnológico está muy bien resuelto gracias a un potente motor, quizá no muy espectacular en el modelado de los escenarios, pero capaz de ofrecer unidades 3D realmente detalladas.
Y si a todo esto le sumamos un gran rigor histórico, un abánico de unidades realmente amplio, un modelo de daños muy realista y, sobre todo, una elevada inteligencia artificial, nos encontramos, en resumen, con una alternativa muy válida a la estrategia en tiempo real, más pausada quizá, pero a la vez más compleja y muy, muy adictiva.

J.M.H.

La referencia

EMPIRES

- «Empires» abarca un periodo histórico mucho más amplio que el de «Afrika Korps».
- Aunque tecnológicamente «Afrika Korps» cuenta con un buen nivel, el motor gráfico de «Empires» es muy superior.
- El desarrollo de «Empires» es en tiempo real, mientras que el de «Afrika Korps» es por turnos.



La profundidad táctica del juego lo hace muy complejo pero, a la vez, muy adictivo.



A pesar de su realismo, se han incluido algunos escenarios ficticios que lo hacen más variado.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000 +** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: PC Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (Manual) **Inglés** (Textos y voces) Edad recomendada (PEGI):**12 +** Estudio: **Battlefront** Compañía: **CDV Software** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento:**Ya disponible** PVP recomendado:**29,95 €** Página Web: ***www.battlefront.com/products/cmak/cmak.html***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 233 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **900 MB** Tarjeta 3D: **16 MB compatible DirectX 8.0** Módem:**28,8 Kbps**

Toma nota

Por rigurosidad y realismo es de los mejores de su género.

LO BUENO:
- El alto grado de realismo conseguido.
- La elevada complejidad del sistema de juego.
- Muchos escenarios y campañas.

LO MALO:
- Al principio puede resultar confuso.
- Sólo 4 personas en el multijugador.

INDIVIDUAL 74

MULTIJUGADOR 76

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La inteligencia humana da mucho más **realismo a las batallas.**

SOLO:
Lo mejor: Poder cambiar el resultado de batallas históricas.
Lo peor: La dificultad de algunos escenarios.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poner a prueba nuestras habilidades tácticas.
Lo peor: Las partidas puede hacerse lentas.

Black Mirror
Aventura y nada más

Si te gusta el vino sin casera, el ron sin Coca-Cola y el Bloody sin Mary, te gustará esta aventura, que nos llega pura, sin aditivos ni conservantes y sin una sola gota de acción. Como las que jugaban tus abuelos, vamos…



Nos encontramos ante una aventura gráfica de las que podríamos definir como "de las de toda la vida", o sea, de las de mover el cursor por la pantalla y pulsar con el ratón para acumular decenas de objetos, o hablar con montones de personajes en busca de pistas. Se trata, sin duda, de un sistema de juego un tanto anticuado para los tiempos que corren, en los que las aventuras tienden a presentarse combinadas con importantes dosis de acción; pero estamos completamente seguros que los aficionados más veteranos van a disfrutar como enanos con este título, de corte clásico, sí, pero de impecable factura técnica.

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- La ambientación humorística de «Monkey Island» contrasta con la sensación de misterio que nos transmite «Black Mirror».
- «La Fuga de Monkey Island» utiliza un motor gráfico 3D, mientras que «Black Mirror» se desarrolla por completo en 2D.



- El sistema de control de «Black Mirror» es bastante más fiel al espíritu del género.



Su ambientación opresiva e intimidante es uno de los principales aciertos de «Black Mirror».



La dificultad de los puzzles está bastante bien ajustada a lo largo de toda la aventura.

Un argumento lleno de suspense

El argumento de «Black Mirror» es, como suele suceder con la mayor parte de las aventuras, uno de los puntos fuertes del juego. En concreto, nos hace protagonistas de una historia al estilo de las de Agatha Christie, girando alrededor de un clan escocés y su castillo en el que se ha producido una misteriosa muerte; lógicamente, seremos nosotros los que nos pongamos a investigarla para descubrir a su autor, además de dar respuesta a unas cuantas preguntas más. El suspense está bien mantenido a lo largo de todo el juego, con pistas y descubrimientos que se suceden continuamente, manteniendo el ritmo de la narración, algo imprescindible en toda historia de misterio que se precie.

Técnicamente, el juego utiliza, como ya hemos dicho, un interfaz clásico, muy sencillo pero al mismo tiempo, y como se ha demostrado en incontables ocasiones, muy efectivo. Es cierto que el juego posee algunos puntos oscuros, como la ausencia de doblaje en los muchos diálogos o ciertos fallos menores en la traducción de estos; y es cierto también que no es el juego más recomendable para aquel aficionado que busque por encima de todo originalidad o revoluciones gráficas. Pero aún así, estamos seguros de que cualquier aficionado a las aventuras clásicas disfrutará con «Black Mirror» de una buena experiencia.

J.P.V.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Inglés** (voces), **castellano** (textos) ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Future Games** ▶Compañía: **Future Games** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1** ▶F. de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 €** ▶Página Web: ***www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Una aventura correcta, con un marcado corte clásico.

LO BUENO:
- Su argumento es largo y absorbente.
- Su control resulta muy sencillo.

LO MALO:
- Técnicamente está anticuadillo.
- La traducción no es todo lo correcta que debiera.

INDIVIDUAL: 75

MULTIJUGADOR: NO TIENE



Railroad Pioneer

Tren de baja velocidad

Si eres de los que disfrutan del ritmo pausado de los viajes en tren te encantará este juego, porque no es sólo que te permita disfrutar del paisaje, es que te da tiempo a bajar, recoger flores, pillar un bocata y volver a subirte en marcha.



Dentro de la extremada especialización de los juegos de gestión, «Railroad Pioneer» destaca por su ambientación y por poseer algunas opciones de juego bastante originales. Desgraciadamente este prometedor principio se malogra por culpa de un desarrollo excesivamente lento, incluso para este tipo de juegos. «Railroad Pioneer» nos pone al mando de una compañía ferroviaria en 1.830 con la misión de atravesar Estados Unidos, por supuesto ganando dinero en el proceso mediante el clásico medio de transportar productos desde su origen hasta donde son necesarios. Entre los puntos fuertes del juego destacan la variedad de industrias y trenes, pero, sobre todo, la introducción de elementos originales como la necesidad de explorar los mapas antes de poder construir o la de tener que contratar personajes que recorran el mapa solucionando problemas. Y a esto hay que añadirle un completo árbol tecnológico, la posibilidad de construir en las ciudades y un interesante motor gráfico 3D.

La referencia

INDUSTRY GIANT II

- **En ambos juegos hemos de ganar la mayor cantidad de dinero posible con una empresa de transportes.**
- **En «Railroad Pioneer» sólo controlamos trenes, mientras que en «Industry Giant II» manejamos también barcos, camiones y aviones.**
- **«Railroad Pioneer» está mejor ambientado que «Industry Giant II».**



El control resulta demasiado confuso, hasta para ser un título de gestión.



La necesidad de ir explorando el mapa antes de construir resulta original en este tipo de juegos.

Desgraciadamente, el juego padece el lastre de una gran lentitud, y es que entre la dificultad para ganar dinero y la necesidad de avanzar paso a paso abriendo zonas del mapa, eliminando los riesgos y sorteando los numerosos obstáculos del terreno 3D, las partidas acaban volviéndose eternas. Además, ni su manejo es sencillo ni el interfaz es demasiado amigable, por lo que para llegar a dominarlo es necesario invertir una buena cantidad de horas. Interesante, en fin, para los aficionados a la gestión, pero resultará árido para el resto de jugadores.

J.P.V

Toma nota

Interesante juego de gestión, aunque demasiado lento.

LO BUENO:
- ▲ Los elementos originales del sistema de juego.
- ▲ La calidad del motor gráfico.
- ▲ Ambientación muy conseguida.

LO MALO:
- ▼ Resulta excesivamente lento.
- ▼ El sistema de control es confuso.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
70	65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

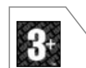
La lentitud del juego afecta más **al modo multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: Ir pasando las misiones de la campaña.
Lo peor: Quedarse atascado durante horas en la misma misión.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La libertad de objetivos.
Lo peor: No resulta práctico jugar partidas online tan largas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia/Gestión** ▶Idioma: **Castellano** (manual) **Inglés** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **Kritzelkratz 3000** ▶Compañía: **JoWood** ▶Distribuidor: **Nobilis Ibérica** ▶ Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Febrero 2004** ▶PVP recomendado: **29,95 €** ▶ Página Web: ***www.railroad-pioneer.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**



Magic: The Gathering Battlegrounds

Combates sin magia

Si eres jugador de «Magic», ya lo sabes, y si no lo eres, te aclaramos que se trata de un combate entre magos que se lanzan criaturas. Pero no sale Tamariz, no hay chisteras y no se lanzan palomas ni conejos blancos. Es otra cosa…



La selección de conjuros aporta al juego un componente de estrategia, aunque mínimo.

Con base en «Magic: The Gathering», el juego de cartas que ha vendido millones de unidades en todo el mundo, «Battlegrounds» ofrece una alternativa a la estrategia por turnos del juego de mesa original. Partiendo de argumentos similares, es éste un juego de lucha en el que encarnamos a un mago que se bate en arenas 3D contra otros temibles hechiceros. Al comienzo del juego elegimos uno entre los cinco colores de magia que representan diferentes escuelas de hechicería, con distintos tipos de conjuros (defensivos, de apoyo, etc…) Entonces, pasamos a controlar a nuestro mago en combates cuerpo a cuerpo en los que podemos invocar criaturas que ataquen al rival al tiempo que nos defendemos de las suyas. Y poco más…

Una propuesta de juego a priori interesante, que queda limitada por lo repetitivo de su mecánica de juego. Los 70 conjuros existentes se quedan cortos, pues en realidad hablamos de 14 para cada color y los combates acaban pareciéndose demasiado. No ayuda tampoco que el mago tenga un ¡¡único!! ataque cuerpo a cuerpo, ni que los modos de juego aporten escasas variantes a los combates.

Por su parte, los gráficos, basados en la tecnología de «Unreal», son resultones y ofrecen efectos visuales bien realizados, pero los 16 escenarios son pequeños y no tienen elementos interactivos. En fin, un juego entretenido en las primeras cuatro partidas, pero que acaba sabiendo a poco.

M.J.C.

La referencia

UNREAL TOURNAMENT



- **En «Unreal Tournament 2003» nos movemos en escenarios mayores y con más libertad de acción.**
- **«Magic Battlegrounds» nos ofrece más "armas" que «Unreal» al poner a disposición del jugador más de 70 conjuros diferentes.**



- **«Unreal Tournament 2003» es infinitamente superior en acción, profundidad y opciones.**



"Battlegrounds" se parece a los clásicos juegos de lucha, con combates en escenarios cerrados.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** RAM: **521 MB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 Ultra 128 MB** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos) Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Secret Level** Compañía: **Atari/ WOTC** Distribuidor: **Atari** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **49,95 €** Página Web: ***www.mtggame.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **33,6 KBps**

Toma nota

Un planteamiento original, con un desarrollo algo soso y aburrido.

LO BUENO:
- Los gráficos son vistosos.
- Se ambienta en el universo del famoso juego de cartas.

LO MALO:
- Su sistema de juego repetitivo.
- El componente estratégico es reducido y limita las posibilidades.

INDIVIDUAL 62

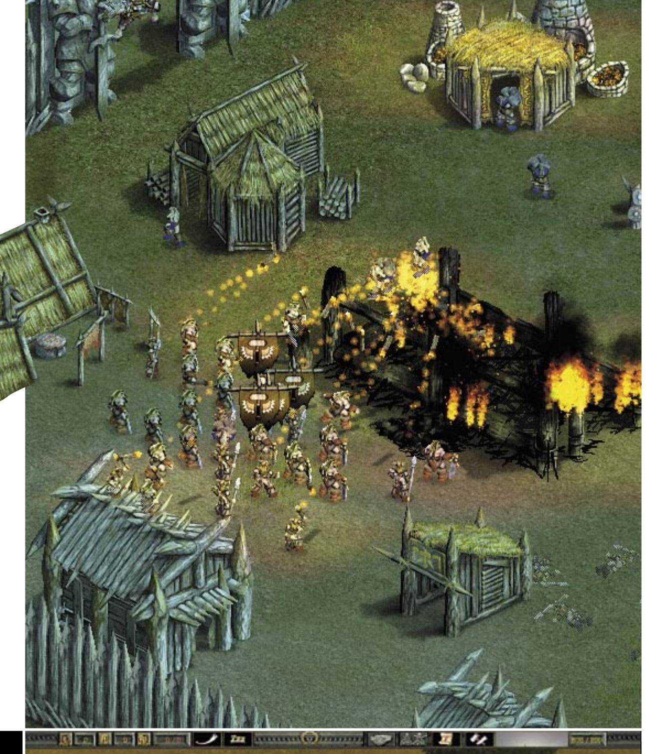
MULTIJUGADOR 64

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador resulta **un poco más entretenido**

SOLO: **Lo mejor:** Crear nuestro propio mago desde cero e ir ganando conjuros. **Lo peor:** Desarrollo muy repetitivo cualquier modo.

EN COMPAÑÍA: **Lo mejor:** Jugar contra otros es más divertido. **Lo peor:** El desarrollo es tan repetitivo como en el modo individual.



Against Rome
Bárbaro… pero no tanto

Hombre, en contra, lo que se dice en contra de Roma, no estamos, porque es la cuna de la civilización y esas cosas… pero eso no quita para que de vez en cuando sea divertido darle un repaso a esos pretorianos engominados…

Ni por su ambientación ni por su sistema de juego resulta «Against Rome» especialmente original. La primera reproduce el ya manido enfrentamiento entre Roma y las tribus bárbaras del Norte, y el segundo resulta muy similar al de la clásica serie «Settlers». Aún así, el juego aporta algunas ideas bastante interesantes que, desgraciadamente, no acaban de explotar en todo su potencial.

Recursos variados

Entre estos aspectos interesantes destaca el sistema de recursos, que se producen en seis tipos de fábricas/talleres gracias al trabajo de los peones. Estos mismos peones pueden ser convertidos en soldados, o ser sacrificados en un altar para dar poder a los hechiceros, obligándonos a mantener el equilibrio entre ejército, mano de obra y producción. También destaca el líder de la tribu, que en el combate gana puntos de gloria, los cuales puede luego invertir en mejoras tecnológicas. Sin embargo, este planteamiento en principio interesante, se malogra casi por completo por un ritmo de juego demasiado lento: no se puede graduar la velocidad y además, la producción de unidades es muy lenta. Por otro lado, aunque es cierto que su contenido en cuanto a tribus, tipos de juego y niveles es amplio, al no poder cambiar el nivel de dificultad, es fácil atascarse. Si le añadimos que los combates multitudinarios se tornan caóticos y que la información que proporciona el interfaz es confusa, el resultado es un juego que puede ser interesante para los aficionados a la gestión, pero que al resto de público le resultará algo monótono.

J.P.V.

La referencia

PRAETORIANS

- **Ambos juegos se ambientan en la misma época y en ambos podemos controlar tanto a las tribus bárbaras como al ejército romano.**
- **El sistema de juego de «Praetorians» está mucho más orientado hacia el combate.**
- **«Praetorians» posee un motor gráfico bastante más avanzado y el desarrollo del juego tiene un ritmo mucho más rápido y cuidado.**



El apartado de producción y gestión de recursos es muy interesante, pero exageradamente lento.



Cuando se enfrentan muchas y numerosas unidades, los combates se vuelven ininteligibles.

Toma nota

Demasiado lento como para llegar a divertir al gran público.

LO BUENO:
- Su sistema de juego tiene algunos conceptos interesantes.
- Variedad de misiones y mapas.

LO MALO:
- No se puede ajustar ni la velocidad ni la dificultad.
- Muchas batallas son caóticas.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR 65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador **es bastante más entretenido.**

SOLO:
Lo mejor: Poder elegir entre godos, hunos o teutones.
Lo peor: Es taaaan lento, que se hace interminable.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El ritmo se acelera un poco contra otros jugadores.
Lo peor: Aun así, las partidas son muy largas.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (manual) **Inglés** (textos y voces) Edad recomendada (PEGI): **+16** Estudio: **JoWood** Compañía: **JoWood** Distribuidor: **Nobilis** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Enero 2004** PVP recomendado: **29,90 €** Página Web: ***www.against-rome.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **56 Kbps**



Urban Freestyle Soccer

La ley de la calle

¿Quieres fútbol espectáculo?, pues olvídate de la Liga de las Estrellas y de los estadios, y cambia el césped por el asfalto. Sólo en el fútbol callejero podrás ganarte el respeto de la pandilla demostrando tus habilidades con el balón.



Aunque muchos puristas no aceptan llamar fútbol a esta indisciplinada variante, no es la primera vez que podemos disfrutar con la esencia urbana del balompié. Recordemos «Pro Beach Soccer» y su espectacular recreación del fútbol playa. Aun así, para entrar en situación sólo tenéis que pensar en las típicas pandillas callejeras que habéis visto en cientos de películas americanas y cambiar el baloncesto por el fútbol, en cuatro contra cuatro y jugado en patios de colegio, plazas o callejones.

Los modos de juego son variados, y entre ellos destacan la "Guerra de Territorios" –donde hay que desafiar al resto de pandillas y conquistar su territorio ganando el partido– y el modo "Freestyle", para hacer gala de la magia con el balón.

El modo entrenamiento es perfecto para dominar un control simplificado al máximo, y es que es muy fácil realizar pases asistidos, rasos o elevados, voleas, paredes, cabezazos o sombreros. En realidad, desde el primer partido se puede disfrutar de un fútbol divertido. Además, hay ítems y combinaciones para ejecutar diferentes jugadas especiales y fabricar goles espectaculares para ganar puntos de estilo a canjear por indumentaria deportiva.

«Urban Freestyle Soccer» es, en fin, un arcade deportivo que engancha al principio pero su jugabilidad se desinfla partido a partido por un sistema de juego esquemático, con disparos a puerta automáticos y un fútbol repetitivo que se limita a cambiar de ritmo, pasar y tirar. La mediocridad de la IA tampoco ayuda demasiado y la dinámica del balón no está depurada al 100%, con bucles y goles fantasma. Una lástima, porque los gráficos y las animaciones están muy cuidados, pero la sensación final es que se disfruta más viendo las repeticiones que jugándolo.

A.T.I

La referencia



PRO EVOLUTION SOCCER 3

- **El sistema de control es tan sencillo como efectivo en los dos.**
- **El motor de juego es infinitamente más dinámico en «Pro Evolution Soccer 3».**
- **Ambos poseen un único modo multijugador en la misma pantalla.**



Tanto las animaciones como los efectos visuales rozan el sobresaliente.



El apartado gráfico no basta para compensar una jugabilidad monótona y repetitiva.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Creative 3D Blaster FX 5900**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Xbox, GC** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** Clasificación PEGI: **12+** Estudio: **Gusto** Compañía: **Acclaim** Distribuidor: **Acclaim** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **39,95 €** Página web: ***www.acclaim.es.***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **160 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

Espectacular al principio, pero se hace repetitivo a la larga.

LO BUENO:
- Buenos gráficos y animaciones.
- Repeticiones de los goles desde múltiples ángulos.
- Banda sonora con éxitos del rap.

LO MALO:
- IA y sistema de juego muy pobres.
- Fallos en la dinámica del balón, entradas y golpes mal realizados.
- Comentarios de los personajes absurdos y salidos de tono.

MODO INDIVIDUAL 59

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

The Entente

En la Primera

Bien está que alguien se anime a hacer un juego basado en la Primera Guerra Mundial... Resulta original, por lo menos. El problema es que lo mismo podían haberlo hecho de la Guerra de los 100 años... No se habría notado la diferencia.



Si eres un entendido en el mundo de la estrategia, que te pongan ante las narices un juego basado en la Primera Guerra Mundial es un bombón. Pero, si de verdad eres un entendido, desde ya te decimos que este juego no es para ti. Eso sí, si eres un recién llegado al género, «The Entente» es una buena alternativa.

En principio «The Entente» se ambienta en la Primera Guerra Mundial, pero la verdad es que ya que las variaciones entre las facciones son casi nulas, y el realismo en escenarios, otro tanto, lo mismo da esta ambientación que cualquier otra.

Hay cinco facciones con las que jugar, así como misiones y unidades inspiradas en batallas históricas. Inspiradas, que no basadas. Y es que, a la hora de la verdad, nos encontramos con que «The Entente» bebe de las fuentes de «Command & Conquer», un diseño básico que ya ha sido ampliamente superado. La estrategia se reduce a la gestión de recursos –seis–, a producir unidades como un loco, y a lanzarlas a la batalla en plan masivo. Olvídate de tácticas. Olvídate de formaciones. Sólo analiza tus objetivos y escoge las unidades más adecuadas. Y cuando comience una batalla, no intentes poner en práctica una estrategia. El caos es total y no podrás identificar en condiciones tus unidades. Mejor relájate y mira.

La referencia



EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

- **Técnicamente, «The Entente» no tiene nada que hacer frente a «Empires».**
- **El diseño de las misiones y el equilibrio entre facciones es mucho mejor en «Empires», más compensado y con mayor jugabilidad.**
- **La acción en «The Entente» resulta mucho más lenta, confusa y caótica que en «Empires».**



Este es el caos que se produce al entrar en combate. Imposible distinguir las unidades.



Los gráficos en 2D resultan anticuados, pero, eso sí, son extremadamente detallados.

Verás que la IA es sólo aceptable, que el diseño 2D a veces se antoja confuso y, en fin, que echándole paciencia el juego es divertido, pero no especialmente interesante para los veteranos en el género. Puede ser una buena opción, pero sólo si eres un coleccionista o un recién llegado.

F.D.L.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **4 2,2 GHz** RAM: **512 MB** Disco Duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **Red**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Lesta** Editor: **Buka** Distribuidor: **Zeta Games** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **36 €** Página Web: ***www.entente.net*** Muy normalita. Una web de tantas. Hay bastante más información útil en el manual.

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 266 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **4 MB** Conexión: **56 Kbps**

Toma nota

Simple para los expertos, entretenido para los novatos.

LO BUENO:
- Muchas opciones de gestión.
- Variedad de misiones y unidades.
- Exige mucho tiempo, pero acaba siendo entretenido.

LO MALO:
- Bastante caótico.
- Los efectos de relieve en los mapas no están muy conseguidos.

INDIVIDUAL 58

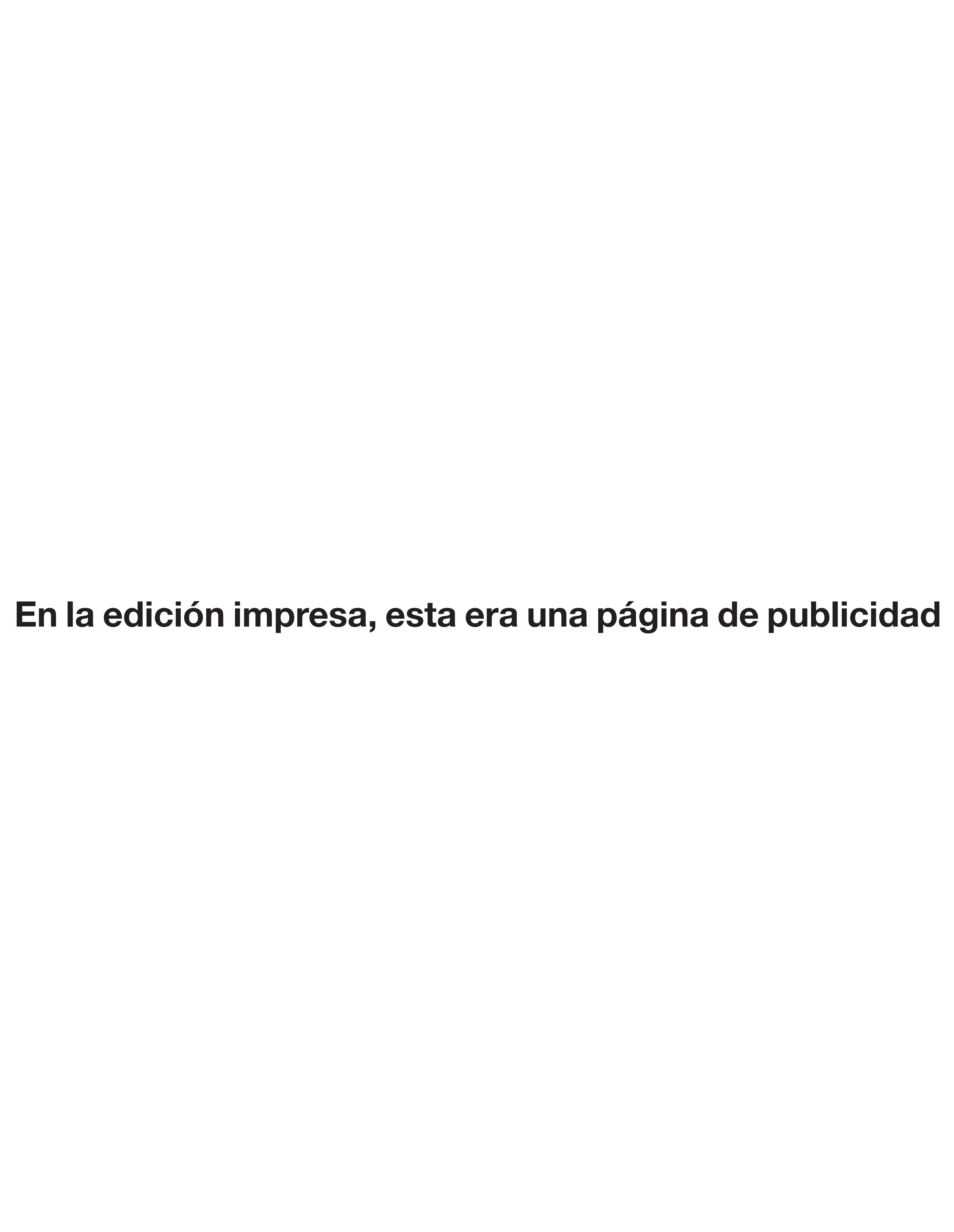
MULTIJUGADOR 60

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es entretenido, pero **repetitivo y carente de objetivos.**

SOLO:
Lo mejor: La variedad entre facciones, misiones y objetivos.
Lo peor: Hay que echarle paciencia.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Siempre es mejor enfrentarse a humanos.
Lo peor: Los mapas son, muy similares entre sí.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



IMÁGENES DEL MES

Micromanía

DRIV3R

Pues otro título que pasa de las consolas al PC. Era de esperar o, al menos, de desear. La última entrega de «Driver», su tercera parte, se ha confirmado ya para compatibles, y en primavera lo podrás instalar en tu disco duro. Estamos ante una espectacular combinación de acción y velocidad, ideal para los amantes de las emociones fuertes y de descargar adrenalina sin respiro. Y, como noticia, parece que Atari ha contratado a Ridley Scott para que se haga cargo de la dirección de un un anuncio para de TV, que promete ser de lo más espectacular.



Unreal Tournament 2004

Cada vez falta menos. Epic ya tiene fecha para el lanzamiento definitivo de «Unreal Tournament 2004»: el 19 de marzo. Pero, hasta que no aparezca a la venta, ha dicho que nada de versiones jugables. Eso sí, sigue alimentando nuestros deseos y ansias de acción multijugador con nuevas y más espectaculares imágenes. Falta menos, sí, pero así y todo se nos hace interminable la espera. Paciencia.... Ya casi lo tenemos en las manos... Podemos sentir la acción...

AL MEJOR PRECIO

La sección en la que analizamos todos aquellos títulos relanzados en línea económica y las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo quizá este sea el mejor momento.

Desde la redacción



Javier Moreno

Y siguen divirtiendo...

La mayor parte de los relanzamientos que analizamos este mes apenas cuentan con dos años de antigüedad, un período de tiempo que –a pesar de las novedades– no es suficiente como para que auténticas maravillas dejen de interesar. Podemos disfrutar de bombazos como «Return to Castle Wolfenstein» sin que apenas haya perdido fuelle en su despliegue de calidad técnica. Además del ya mencionado, otros juegos como «Battlefield 1942 Deluxe Edition» han incrementado su valor con un amplísimo soporte online. Un aspecto crucial que puede extender por mucho tiempo la vida de un juego. Después, eso sí, de que se hayan solucionado algunas limitaciones y depurado el código de conexión. Obviamente no tienen el máximo atractivo de las novedades, pero siguen siendo capaces de deleitarnos.

SOLDIER OF FORTUNE II EDITION GOLD

Acción de lo más actual

ANTES DECÍAMOS



«Soldier of Fortune II» se destapó como un buen título que rayaba a gran nivel en todos sus apartados. Tecnológicamente el juego ofreció una nueva modificación sobre el motor gráfico de «Quake III», obteniendo como resultado unos gráficos de gran realismo. Una novedad importante fue la inclusión de «Ghoul 2», un potente motor físico capaz de detectar numerosos puntos de impacto en el cuerpo de los enemigos, con lo que la espectacularidad de los enfrentamientos estaba un paso por encima de sus competidores. Tratándose de un juego de temática militar, la recreación de las cuantiosas armas disponibles era muy precisa, y lo mismo podemos decir de la IA de los enemigos. Sin embargo, nos encontrábamos en ocasiones con escenarios bastante sosos, lo que unido a sus limitadas posibilidades tácticas, impidieron que este título alcanzase una mayor puntuación.

LA ANTIGUA NOTA: **80**
Soldier of Fortune II: Double Helix

AHORA DECIMOS

A pesar de haber disfrutado últimamente de juegos mucho más evolucionados tecnológicamente, «Soldier of Fortune II» puede competir en su nivel de gráficos con muchos juegos actuales.
El desarrollo de sus misiones para un jugador no es especialmente innovador y peca de excesiva linealidad, pero para aquellos que busquen acción, «Soldier of Fortune II» es capaz de ofrecer escenas impactantes, y también ciertamente violentas. El modo individual desgrana una interesante historia a través de setenta escenarios distintos, pero además se incluyen completísimas opciones multijugador para treinta y dos jugadores en cinco modos de juego diferentes, y un potente generador aleatorio de misiones. En definitiva, un gran arcade en primera persona, que aunque superado ampliamente en el diseño de las misiones por los contemporáneos, es ideal para descargar altas dosis de adrenalina.



■ La acertada recreación del armamento es uno de los puntos fuertes que ofrece el juego.





■ Gráficamente se muestra como uno de los que mejor uso hace del motor de «Quake III».

Infomanía 18
Actualizaciones en **www.games.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces) **Castellano** (manual y textos) ▶Estudio: **Raven Software** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶PVP recomendado: **17,95 €**

LA NUEVA NOTA 78

Las próximas reediciones

STRONGHOLD CRUSADER DELUXE



CONSTRUCCIÓN Y LUCHA. A lo largo del mes de febrero, Virgin Play prepara el lanzamiento de una edición especial de «Stronghold Crusader», un gran juego de estrategia en tiempo real que combina de manera precisa épicas batallas y construcción de fortalezas. Sus adiciones aún no han sido desveladas, y su precio de venta esta fijado en 29.95 €.

PACK CIVILIZATION III



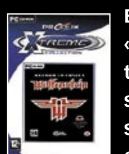
EL MUNDO A TUS PIES. Atari ha lanzado un completísimo pack formado por «Civilization III» y su expansión «Conquests», que dejará más que satisfechos a todos los seguidores del gurú informático Sid Meier. Nos espera un elevado número de civilizaciones, unidades y horas de disfrute frente a vuestro monitor. Su precio recomendado es de 54.95 €.

LO MEJOR DEL MES

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Una auténtico clásico

ANTES DECÍAMOS



En su momento «Return to Castle Wolfenstein» se convirtió, sin suda alguna, en el juego de acción más logrado del momento. El ambicioso proyecto de trasladar a nuestros monitores un "remake" de «Wolfenstein 3D», el primer arcade en primera persona de todos los tiempos, resultó un éxito rotundo y sin paliativos. La base tecnológica corrió a cargo del archiconocido motor gráfico de «Quake III Arena» que, de nuevo, nos sorprendía por su potencia y versatilidad. El desarrollo de la acción nos trasladaba a la piel del agente William B.J. Blaskowicz, el cual debía informar sobre los oscuros movimientos nazis relacionados con investigaciones sobrenaturales en plena II Guerra Mundial. Pero fueron su acertado diseño, la elevada IA, las secuencias cinemáticas, su atractivo argumento, y el completísimo modo multijugador, lo que convirtieron a esta producción en un clásico que en estos momentos cuenta con miles y miles de aficionados fieles.

LA ANTIGUA NOTA: **97**

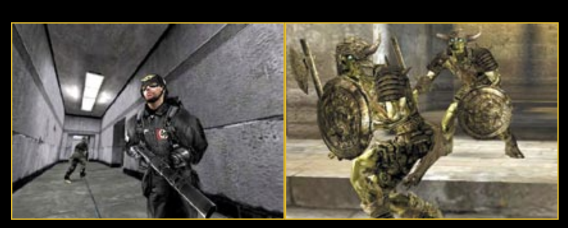
AHORA DECIMOS

Poco más de dos años después de su lanzamiento, sólo podemos destaparnos ante su inteligente diseño de la acción, y sobre todo, a su infatigable vertiente multijugador cuyas partidas siguen estando entre las más solicitadas por los aficionados en servidores de todo el mundo. Todo lo relacionado a la tecnología seguirá sin defraudaros. La campaña para un jugador es larga y divertida, mientras que la trama estará amenizada por numerosas secuencias cinemáticas. De todos modos, el objetivo final será acabar con todo lo que se interponga en nuestro camino, y dado el acertado diseño de los niveles y la dificultad de algunas criaturas, la diversión está más que asegurada.

De todas formas, su mayor atractivo es que ofrece un apartado multijugador increíblemente variado, y del que, actualmente, se encuentran disponibles modificaciones y mapas para todos los gustos, que permite ampliar notablemente sus posibilidades de juego. Bajo esta modaliidad se convierte en una experiencia alucinante, donde la ficción deja paso a la cruda realidad de la Segunda Guerra Mundial. Una producción impecable en todos los sentidos. Sería un pecado perdérsela.



Una de las armas más espectacular y distintiva de este título es el lanzallamas.



El argumento está narrado a través de secuencias cinemáticas de gran calidad.



Por si las fuerzas del Eje fueran poco, nos enfrentamos a criaturas sobrenaturales.

Infomanía 16+

Actualizaciones en **games.activision.com/games/wolfenstein/**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Estudio: **Gray Matter Studios/Id Software** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶PVP **17.95 €**

LA NUEVA NOTA 92

Series clásicas

ATARI

Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play The World	29,95€

CLASSIC ELECTRONIC ARTS

Black & White + Creature Isle	24,95€
C&C Red Alert 2 +Yuri's Revenge	24,95€
Command & Conquer Renegade + Clive Barker's Undying	24,95€
Need For Speed Porche 2000 + Superbike 2001	24,95€
NHL 2002 + Madden NFL	24,95€
Shogun Total War + Shogun Mongol Invasion	24,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€

DELUXE EDITION ELECTRONIC ARTS

Battlefield 1942 Deluxe Edition	49,95€
C&C Generals: Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	47,95€
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe Edition	49,95€

LEGENDS ELECTRONIC ARTS

Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95€
Star Wars: Starfighter	19,95€

ORO Y PRECIO ESPECIAL FRIENDWARE

Cycling Manager 2 Serie Oro	9,95€
Delta Force Land Warrior Serie Oro	9,95€
IL-2 Sturmovik	19,95€

FX PREMIUM FX INTERACTIVE

Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
La Trilogía Dragons Lair	9,95€
Morpheus	9,95€
Power Tank	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9,95€
Submarine Titans	9,95€
The Fallen	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Traitors Gate	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19,95€
Torrente: El Juego	9,95€

XPLOSIVE PLANETA DE AGOSTINI

Bust a Move	5,95€
Civilization: Call To Power	9,95€
Formula Karts	5,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€
Wing Baron 1942	6,95€

ESPECIALES PROEIN

Commandos Edición Histórica	29,95€

VALUSOFT PROEIN

100 + Great Games Volume 2	19,95€
202 Game Collection	19,95€
Burn & Go Professional	19,95€

RPG COLLECTION (ICEWIND DALE, INVICTUS, BALDUR'S GATE 2)

AVENTURAS SIN DESCANSO. Si no te has decidido a entrar en el género de rol, Virgin Play pondrá a vuestra disposición un completísimo pack que te hará cambiar de opinión. «Icewind Dale», «Invictus» y «Baldur's Gate 2» son las obras incluidas capaces de atraparte durante cientos de horas. Su precio de venta será de 29.95 €.

PACK EDICIÓN PLATINO FX



CABEN TODOS LOS GÉNEROS. FX Interactive ofrece un completo pack en donde los gustos de todos usuarios tendrán cabida. «The Longest Journey» para los aventureros, «TZar» para los estrategas, «Power 3D Tank» para los amantes de la acción, y «FX Chess» para los que quieran ejercitar la mente. Los cuatro juegos a un precio de 19.95 €.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Acrobacias sin golpes

ANTES DECÍAMOS



De gran popularidad en el mercado de las consolas, la saga «Tony Hawk» alcanzó un nivel notable con su tercera entrega en PC. Entre sus virtudes, la inclusión de opciones Online se llevó la palma, aunque tampoco hay que olvidarse de los excelentes gráficos y la fantástica banda sonora, capaz de hacer las delicias de los amantes del rock, o del completísimo editor de escenarios. Sus únicos achaques residían en la necesidad de poseer un gamepad para exprimirlo a tope, –con el teclado seguramente no daríamos la talla– y como es lógico, que no te apasionase el "skate".

LA ANTIGUA NOTA: 72

AHORA DECIMOS

Más allá de entrar en aspectos técnicos, «Tony Hawk's Pro Skater 3» sigue resultando tan divertido como el día de su lanzamiento. Los escenarios gozan de un montón de tareas a realizar, secretos y maniobras imposibles que iremos descubriendo a medida que juguemos. El modo Campaña es realmente completo, pudiendo personalizar a nuestro "skater" y evolucionarlo hasta convertirlo en el número uno. Si bien la aparición de su cuarta entrega podría restarle interés, este tercer título de la saga sigue proporcionando una manera muy divertida de vivir el "skate" que ofrece muchas opciones. Más aun, si tenemos en cuenta que tampoco existe un gran salto cualitativo entre ambas partes.



■ Las múltiples maniobras aconsejan el uso de un gamepad.

Infomanía 3+ Actualizaciones en **www.neversoft.com/th3/index.htm**

FICHA TÉCNICA ▶**Deportivo** ▶**Inglés** ▶**Neversoft** ▶**Proein** ▶**17,95 €**

LA NUEVA NOTA **72**

BATTLEFIELD 1942 DELUXE EDITION
Sumérgete en la Red

ANTES DECÍAMOS



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, debíamos enrolarnos a un ejército y combatir no sólo a pie, sino en cualquier vehículo que encontrásemos en nuestro camino, ya fuese un blindado o un avión. Si bien, en solitario también ofrecía elevadas dosis de diversión, se puede decir que el sensacional modo multijugador era su auténtica razón de ser. Todo ello estaba apoyado en una buena realización técnica y un interfaz sencillo, aunque con fallos en su código de conexión que hubo que depurar.

LA ANTIGUA NOTA: 93
Battlefield 1942

■ Las partidas multijugador de «Battlefield 1942» son todo un referente en el género.

AHORA DECIMOS

Si buscas acción multijugador sin complicaciones, esta reedición es la elección más adecuada que puedes tomar. Se incluyen el juego original y su primera expansión, «Road To Rome», lo que supone un importante añadido en forma de seis nuevos mapas multijugador, hasta un total de veintidós mapas. Además, se añaden ocho nuevos vehículos y nuevos escenarios ambientados en las campañas de Italia y Sicilia. Sus originalmente elevados requisitos para jugar a tope, son ahora bastante habituales, por lo que si nos hemos actualizado disfrutaremos de sus atractivos gráficos sin restricciones. Para hablar de una reedición perfecta, hubiese sido de agradecer la inclusión de «Secret Weapons of WWII», la tercera expansión de la serie, y la última hasta el momento. Aun así, hay diversión para rato en esta edición.

Infomanía 16+ Actualizaciones en **www.eagames.com/official/battlefield/1942/us/home.jsp**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos) **Inglés** ▶Estudio: **DICE** ▶Distribuidor: **EA** ▶PVP Recom.: **49,95 €**

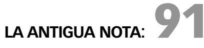
LA NUEVA NOTA **86**

TORRENTE: EL JUEGO
Para troncharse

ANTES DECÍAMOS



De sorprendente se pudo calificar la adaptación de «Torrente» al PC. Más allá de aprovecharse de una exitosa licencia, Virtual Toys nos ofreció una completísima aventura en tres dimensiones, plagada de acción y chistes groseros muy propios de su protagonista. Las más de sesenta misiones del juego tenían lugar en Madrid y Marbella, donde quedaba patente el gran trabajo realizado por sus diseñadores en cuanto a desarrollo y variedad de acciones. Además, el juego hacía gala de un motor gráfico capaz de recrear escenarios abiertos enormes con un gran nivel de detalle, lo que unido a los jocosos comentarios de Santiago Segura, hacían de este título una experiencia divertida.



LA ANTIGUA NOTA: 91

AHORA DECIMOS

A la espera de que Santiago Segura nos devuelva la sonrisa a la cara con una tercera entrega en la gran pantalla, «Torrente: El Juego» sigue siendo la mejor oportunidad para disfrutar de una aventura con este más que peculiar personaje. Algunos lo tacharán de excesivamente difícil, y no les falta razón, ya que sólo es permite guardar la partida al final de cada nivel. Aún con este defecto, el juego ofrece un desarrollo muy variado, y cada misión será capaz de sorprendernos con algún aspecto novedoso. Esta reedición, además, incluye «Torrente Online», el prometido modo para multijugador que Virtual Toys tenía previsto desde hace tiempo, lo que expande la vida media del juego de manera notable. Y eso sí, no es un producto para gente sensible, gracias a los ostentóreos comentarios de nuestro "héroe". Recomendable para aficionados a los buenos juegos y "fans" del personaje que no se escandalicen por el lenguaje soez.



■ El personaje está fielmente recreado, incluso con sus comentarios, similares a la película.

Infomanía 16+ Actualizaciones en **www.virtualtoys.net/torrente.html**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (manual textos y voces) ▶Estudio: **Virtual Toys** ▶Compañía: **Virtual Toys** ▶Distribuidor: **FX Interactive** ▶PVP recomendado: **9.95 €**

LA NUEVA NOTA **85**

CONFLICT DESERT STORM
Táctica y acción

ANTES DECÍAMOS



Lanzado bajo la sombra de juegos de acción táctica como «Ghost Recon», «Conflict Desert Storm» sorprendió por su acertado diseño de misiones. Controlando un grupo de soldados, debíamos efectuar todo de tipo de encargos militares bajo el atractivo telón de fondo que suponía la operación Tormenta del Desierto. Ofrecía un apartado gráfico deslumbrante, que comenzaba a aprovechar la potencia de las tarjetas aceleradoras de última generación. Un interfaz acertado hacía posible que su jugabilidad fuera muy alta.

LA ANTIGUA NOTA: **84**

AHORA DECIMOS

Otros juegos como el reciente «Hidden & Dangerous 2», o el propio «Conflict Desert Storm 2», de temática similar, resultan más completos y atractivos que el juego que nos ocupa. No obstante nos encontramos ante una producción, que satisfará a los amantes de la acción en su vertiente táctica. La alta especialización de los personajes es crucial a la hora de afrontar los objetivos, lo que añade un componente estratégico muy sugerente que recuerda a la saga «Commandos». Los efectos visuales siguen mostrando buenas maneras, y aunque su vista en tercera persona no sea la más adecuada para afrontar determinadas situaciones de combate, «Conflict Desert Storm» termina por convencer plenamente al usuario. Sin duda, un título muy a tener en cuenta si en su día no pudiste disfrutar de él.



■ **Las tácticas de guerrilla tienen mucho que decir en este juego.**

Infomanía 18 Actualizaciones en **www.conflict.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Acción**▶**Castellano** ▶**Pivotal Games** ▶**SCI** ▶**Proein** ▶**19,95 €**

LA NUEVA NOTA **79**





■ **Tácticamente es muy completo, y se toma en cuenta la elevación del terreno en la batalla.**

COSSACKS GOLD EDITION
La estrategia total

ANTES DECÍAMOS



Ambientado en Europa entre los siglos XVI y XVIII, «Cossacks» fue uno de los lanzamientos más importantes para los aficionados a la estrategia en tiempo real. Con gran rigor histórico mostraba una gran cantidad de unidades que podíamos gestionar en pantalla, literalmente miles. Se incluían 16 civilizaciones a elegir, 4 extensas campañas, y un completísimo modo multijugador tan divertido o más que el modo en solitario. Era un juego complejo para los no habituales al género, pero aún así resultaba muy recomendable.

LA ANTIGUA NOTA: **70**
Cossacks

AHORA DECIMOS

Por si el juego original no fuese suficiente, la nueva edición incluye la expansión «The Art of War» que añade seis nuevas campañas, otras tantas civilizaciones, nuevos modos multijugador, y por supuesto, un buen puñado de unidades totalmente originales.

Ni que decir tiene que la adquisición de «Cossacks Gold Edition» supone una buena temporada delante de nuestros monitores dada la complejidad propia del título, y al elevado número de misiones y escenarios existentes. Además, tecnológicamente aguanta el tipo de manera admirable y es poco exigente con el hardware del PC.

Infomanía 12 Actualizaciones en **www.cossacks.de**

FICHA TÉCNICA ▶**Estrategia** ▶**Inglés** ▶**GSC** ▶**CDV** ▶**Proein** ▶**12.95 €**

LA NUEVA NOTA **72**

COMBAT MISSION
Sólo para los puristas de la estrategia

ANTES DECÍAMOS



El género de la estrategia por turnos contó con un título interesante ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y que ofrecía una complejidad a la que pocos estaban dispuestos a enfrentarse. Sin embargo, si se profundizaba un poco, nos encontramos con un juego bien planteado, y que los más puristas del género supieron apreciar en su justa medida. Por desgracia, su apartado tecnológico no ayudó demasiado a captar gran número de usuarios. Sus gráficos pertenecen a otra época.

LA ANTIGUA NOTA: **68**

AHORA DECIMOS

Poco tiene que hacer ante juegos más recientes, pero sí que ofrece una elevada dosis de realismo que apreciarán los estudiosos de este conflicto bélico. La experiencia bebe directamente de un rigor histórico y táctica a prueba de bombas. Nos presenta la estrategia en su faceta más sobria, con partidas que se desarrollan a ritmo pausado, en las que la diversión, depende propio desafío de cada batalla y del desenlace de la misma.



■ **El interfaz no es muy amigable para todo el que se inicie en el género de la estrategia.**

Infomanía 12 Actualizaciones en **www.battlefront.com/products/cmbo/cmbo.html**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (Textos y voces) **Castellano** (manual) ▶Estudio: **Big Time /Battlefront** ▶Compañía: **CDV Software** ▶Distribuidor: **Proein** ▶PVP recomendado: **17.95 €**

LA NUEVA NOTA **55**

Series clásicas

VALUSOFT PROEIN

Elite Forces Navy Seals II	19,95€
Elite Forces WWII Desert Rats	19,95€
Elite Forces WWII Iwo Jima	19,95€
Elite Forces WWII Normandy	19,95€
Elite Forces Navy Seals	19,95€
I Was an Atomic Mutant	19,95€
Las Vegas Casino Player's Collection	19,95€

XTREME PROEIN

Beach Life	17,95€
Soldier of Fortune 2	17,95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17,95€
Quake III	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€

HI SCORE PUNTO SOFT

Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

CODEGAME UBI SOFT

Age of Empires Gold	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Ghost Recon	9,95€
Midtown Madness	9,95€
Morrowind Game of the Year	29,95€

WHITE LABEL VIRGIN PLAY

All Sports Pack	14,95€
Baldur's Gate	11,96€
Fallout Compilation	17,95€
Iron Storm	19,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
NightStone	35,99€
Salammbo	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

BEST SELLER VIVENDI

Aliens vs Predator 2	14,95€
Caesar 3	14,95€
Diablo II	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Starcraft + Broodwar	14,95€
Swat 3	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95€

TITANIUM ZETA GAMES

Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlord	9,95€
Industry Giant II	9,95€
Kart 2002	19,95€
Mortadelo Gold	9,95€
Mortyr	19,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€



R A N K I N G

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Como fan de las aventuras me encantan «Broken Sword» y «The Westerner», pero también «Caballeros de...» ¡Es genial!

Juan Antonio Pascual

1 **Caballeros de la...**

2 **Broken Sword III**

3 **Call of Duty**

4 **Los Simpsons: Hit & Run**

5 **The Westerner**

La lista negra

La Lista Negra no se mueve, y es que parece que la resaca de las Navidades también ha ralentizado la aparición de este tipo de juegos. Sólo por eso, ojalá que fuera Navidad todos los meses.

1 **Postal 2**
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 **SuperPower**
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

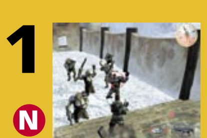
3 **Will Rock**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 **Shadow of Memories**
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

5 **Rugrats: Munchin Land**
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

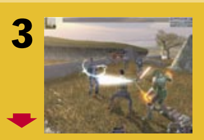
Los Recomendados

La resaca del "atracón" de lanzamientos navideños ha alcanzado de lleno a nuestra lista, en la que este mes sólo entra el, eso sí, estupendo «Armed & Dangerous». También hemos actualizado las referencias, y es que hacía tiempo que no disfrutábamos de un rol de tanta calidad como el de «Caballeros de la Antigua República».

1 (N)

Armed & Dangerous
▶COMENTADO EN MM 109 ▶PUNTUACIÓN: 86
La acción directa y sin complicaciones se da la mano con un delirante argumento para formar un juego divertidísimo.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶PLANET MOON/LUCASARTS

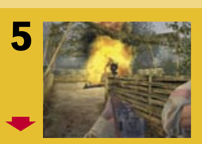
2 (=)

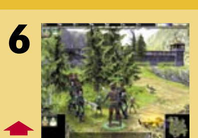
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

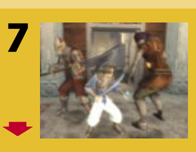
3 (baja)

Caballeros de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El mejor juego de rol de los últimos tiempos nos permite sumergirnos por completo en el universo Star Wars.
▶ROL ▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

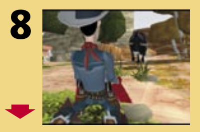
4 (baja)

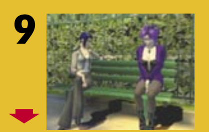
Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

5 (baja)

Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

6 (sube)

Spellforce
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta combinación de estrategia, rol y acción en tercera persona es un juego divertido y absorbente como pocos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD

7 (baja)

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

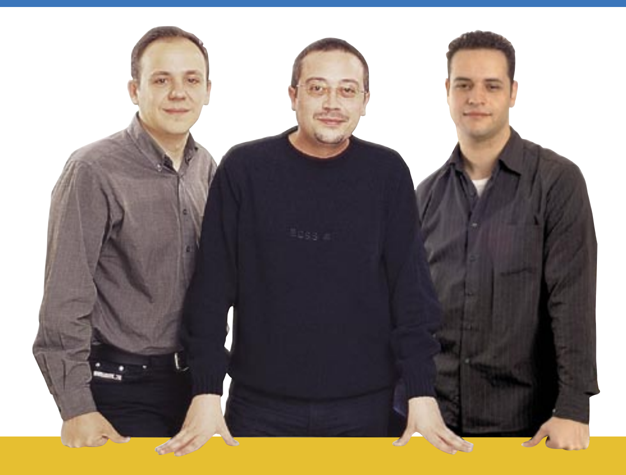
8 (baja)

The Westerner
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 92
Una aventura con todo el encanto y la jugabilidad de los clásicos del género, pero con un motor 3D espectacular.
▶AVENTURA ▶PC ▶REVISTRONIC

9 (baja)

Broken Sword III: El Sueño del Dragón
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.
▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

10 (=)

The Simpsons: Hit & Run
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 86
No sólo es un estupendo juego de acción y velocidad, sino que además tiene toda el sentido del humor de Los Simpsons.
▶ACCIÓN▶PC, PS2 ▶RADICAL/VIVENDI

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95

Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.

▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

=

12 

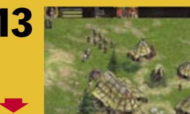
Worms 3D

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 75

Entrega tras entrega la serie «Worms» sigue siendo la mejor forma de pasar un rato desternillante con tus amigos.

▶ESTRATEGIA▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶TEAM 17

=

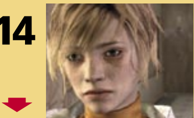
13 

Imperivm II

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 85

La segunda entrega del clásico de estrategia de FX hace gala de las mismas virtudes, incluyendo su impecable producción.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶HAEMIMONT/FX

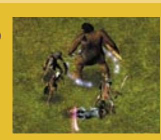
14 

Silent Hill 3

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 89

Si quieres pasar miedo de verdad no encontrarás una forma mejor de hacerlo que con esta terrorífica aventura.

▶AVENTURA▶PC, PS2 ▶KONAMI

15 

El Templo del Mal Elemental

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90

Después de una larga espera, por fin un juego de rol clásico, capaz de satisfacer hasta a los aficionados más estrictos.

▶ROL ▶PC ▶TROIKA GAMES

=

16 

Lock On: Air Combat Simulation

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90

Su impresionante motor y su fantástica calidad gráfica hacen de él el mejor simulador de combate aéreo moderno.

▶SIMULACIÓN ▶PC ▶UBISOFT

17 

Total Club Manager 2004

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 93

No sólo es el mejor manáger del mercado, sino que además se puede usar en combinación con «FIFA 2004». Imprescindible.

▶DEPORTIVO▶PC ▶EA SPORTS

18 

Halo

▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 92

Por fin ha dado el salto a PC, pero la espera está bien justificada puesto que incorpora jugosas novedades.

▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶ BUNGIE/GEARBOX/MICROSOFT

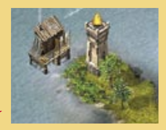
19 

FIFA 2004

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 90

El simulador futbolístico por excelencia vuelve fiel a su cita un año más y, como era de esperar, supera con nota el examen.

▶DEPORTIVO ▶PC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

20 

Patrician III: Imperio de los Mares

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90

Esta prestigiosa saga de juegos de estrategia alcanza su cénit en esta nueva entrega, más completa y compleja que nunca.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ASCARON/FX

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



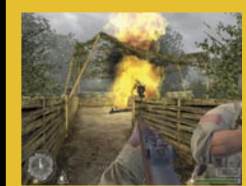
ESTRATEGIA

Empires

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96

Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.

▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



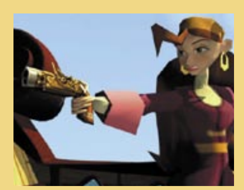
ACCION

Call of Duty

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 95

Jamás la guerra nos había parecido tan real como en esta genial producción, con una jugabilidad soberbia y una ambientación digna del mejor cine bélico.

▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION



AVENTURAS

La Fuga de Monkey Island

▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89

Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.

▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL

C. de la Antigua República

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94

El universo Star Wars no consigue robarle el protagonismo a un sistema de juego brillante y completísimo, a la altura de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.

▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS



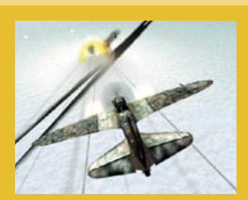
VELOCIDAD

Grand Prix 4

▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91

La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.

▶PC ▶ATARI



SIMULACION

IL-2 Forgotten Battles

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94

Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.

▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 3

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92

Por fin esta longeva serie llega a nuestros PCs, y lo hace de la mano del simulador futbolístico más completo y realista que jamás hayamos probado.

▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Commandos 3» mantiene su posición y «Empire Earth» entra de nuevo en la lista en la cuarta posición.

1 Commandos 3. Dest. Berlin (↑)



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- PYRO STUDIOS

2 Warcraft III Reino del Caos (↓)

21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

3 C&C Generals (=)

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- EA PACIFIC

4 Empire Earth (N)

13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

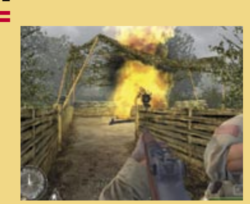
5 Commandos 2: Men of Courage (=)

13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC, PS2
- PYRO STUDIOS

Acción

«Call of Duty» es el preferido un mes más, mientras que «Max Payne 2», siguiéndole muy de cerca, acorta las distancias.

1 Call of Duty (=)



26 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- ACTIVISION

2 Max Payne 2 (=)

23 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC, PS2
- REMEDY/ROCKSTAR

3 Jedi Knight: Jedi Academy (=)

20 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 85
- PC, XBOX
- LUCASARTS

4 Medal of Honor: Allied Assault (↑)

17 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/EA

5 U. Tournament 2003 (↓)

14 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- EPIC GAMES/ATARI

Aventuras

«Broken Sword III» entra de forma fulgurante en la lista. Pero otras novedades pujan por lograr la primera posición.

1 Broken Sword III (N)



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- REVOLUTION

2 Runaway (↑)

28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

3 Indiana Jones y la Tumba... (↑)

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- LUCASARTS

4 The Westerner (N)

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- REVISTRONIC

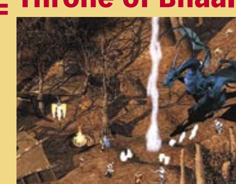
5 URU: Ages Beyond Myst (N)

9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 87
- PC
- UBI SOFT

Rol

Después de una ausencia en el ranking, «Baldur´s Gate» logra vencer a «Neverwinter Nights»

1 Baldur's Gate II Throne of Bhaal (=)



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Star Wars: Galaxies (=)

35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SONY ONLINE E.

3 Neverwinter Nights (=)

10 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BIOWARE

4 Dungeon Siege (↑)

9 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

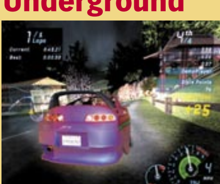
5 The Elder Sroll III: Morrowind (↓)

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

«Midnight Club II» mantiene la primera posición, pero «Starsky & Hutch» pisa a fondo y acorta las distancias.

1 Need For Speed: Underground (=)



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 80
- PC, PS2, XBOX, GC
- EA GAMES

2 Moto GP 2 (↑)

30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC, PS2, XBOX
- CLIMAX

3 Midnight Club II (=)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 80
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

4 GTA Vice City (↓)

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

5 Grand Prix 4 (N)

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

“Jugando a «Pro Evolution Soccer 3» el fútbol en la tele ha dejado de interesarme”

Jesús (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

El combate aéreo moderno vuelve a ponerse de moda con «Lock On». Entra con mucha fuerza en el segundo puesto.

1 = IL-2: Forgotten Battles



42% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM100
▶PUNTUACIÓN: 94
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 N Lock On
27% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 108
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶EAGLE DYNAMICS

3 = Flight Simulator 2004
21% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

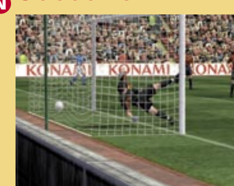
4 = Combat Flight Simulator 3
7% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

5 ▼ X-Plane Flight Simulator 6
3% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 104
▶PUNTUACIÓN: 81
▶PC
▶LAMINAR RESEARCH

Deportivos

«Pro Evolution Soccer 3» se proclama campeón de invierno por méritos propios. ¿Cómo acabará la temporada?

1 N Pro Evolution Soccer 3



60 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC, PS2
▶KONAMI

2 ▼ FIFA 2004
30 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 106
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC, PS2, XBOX
▶EA SPORTS

3 N NBA Live 2004
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC, PS2, XBOX, GC
▶EA SPORTS

4 N Total Club Manager 2004
6% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 107
▶PUNTUACIÓN: 93
▶PC
▶EA SPORTS

5 = Tiger Woods PGA Tour 2003
4% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** **46 % de las votaciones**
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 **Commandos 2** **29 % de las votaciones**
▶MM 81 ▶PUNTUACIÓN: 98 ▶PC ▶PYRO
3 **Age of Empires** **25 % de las votaciones**
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 **Counter-Strike** **39% de las votaciones**
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
2 **Half-Life** **32% de las votaciones**
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE
3 **Max Payne** **29% de las votaciones**
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY



AVENTURAS



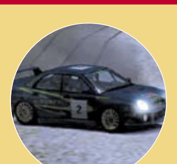
1 **Leisure Larry VII** **64% de las votaciones**
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA
2 **Monkey Island II** **26% de las votaciones**
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS
3 **Gabriel Knight III** **10% de las votaciones**
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA

ROL

1 **Ultima VII** **28% de las votaciones**
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN
2 **Neverwinter Nights** **28% de las votaciones**
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 **Baldur's Gate** **48% de las votaciones**
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** **50% de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 **Need For Speed** **45% de las votaciones**
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS
3 **Fórmula 1 Grand Prix 2** **5% de las votaciones**
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** **40% de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 **Combat F. Simulator 2** **35% de las votaciones**
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT
3 **Silent Hunter II** **25% de las votaciones**
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT



DEPORTIVOS



1 **PC Fútbol 2001** **70% de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 **FIFA 2001** **20% de las votaciones**
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS
3 **Virtua Tennis** **10% de las votaciones**
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC, DREAMCAST ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.




FLIGHT SIMULATOR



SIM CITY



MONKEY ISLAND



CIVILIZATION



DOOM

LOS 10 JUEGOS MÁS INFLUYENTES DE LA HISTORIA

¡ASÍ HA EVOLUCIONADO LA INDUSTRIA!

La creación de videojuegos es una aventura siempre arriesgada. A menudo exige una realización técnica avanzada, talento y altos costes de promoción. Así es la industria hoy día, pero su configuración es deudora de unos pocos títulos que han influenciado de manera decisiva la producción de videojuegos.

Durante dos décadas, y hasta llegar a nuestros días, los videojuegos han sido objeto de una continua evolución tecnológica, artística y comercial que han hecho de los juegos productos más complejos, y que causan cada vez mayor impacto entre la sociedad.

Después de estos años, –muy pocos a pesar de todo– la manera de hacer, promocionar y comercializar videojuegos no tiene nada que ver con sus comienzos. Y es lógico que sea así. Aunque las motivaciones son básicamente las mismas, las implicaciones han cambiado y crecido, hay mucho más en riesgo.

Hoy, cada desarrollo está precedido de un estudio, en el que no se suele dejar sujeto a la intuición ningún aspecto por pequeño que sea. Todo está calculado, y los límites no vienen tan impuestos por la tecnología como por los costes del desarrollo, y el tiempo disponible para concluirlo. Lo cierto es que ahora, la riqueza de planteamientos, estilos y contextos que nos ofrecen los videojuegos es mucho mayor. Aunque eso sí, dentro de los cauces marcados por la propia industria y por los títulos de mayor éxito, dando lugar a estilos y planteamientos muy definidos.

Pero antes de todo esto, cuando nada estaba inventado y la tecnología no estaba perfeccionada, emprender un desarrollo era una aventura al alcance de unos pocos pioneros, pero podía marcar el camino a seguir por el resto de competidores.

Sin embargo, la evolución de la industria del videojuego en PC no ha mantenido una línea constante. Muy al contrario, podemos apreciar puntos de inflexión, y períodos de revolución y estancamiento que han dado lugar a la aparición de los distintos géneros y estilos, hoy consolidados. ¿Cuál es, entonces, el impulso de estos cambios?... Si alzamos la vista, y desde la distancia que da el tiempo transcurrido, es fácil apreciar un puñado de juegos que rompieron los moldes de su momento e hicieron posible nuevas formas de entretener. La mayoría de los juegos con los que nos encontramos hoy día, son de una u otra forma –a veces muy directa– herederos de este puñado de títulos. Nos hemos quedado con una decena, aquellos títulos que, entendemos, han sido los más influyentes, –los imprescindibles para entender como hemos llegado hasta aquí–. ¿Quieres saber por qué?... ▸▸



Ultima I

Zork

HACE TIEMPO QUE LOS JUEGOS DEJARON DE SER COSAS DE NIÑOS **PARA CONVERTIRSE EN UN AUTÉNTICO FENÓMENO SOCIAL**



COMMAND & CONQUER



TOMB RAIDER



ULTIMA ONLINE



HALF-LIFE



LOS SIMS

Reportaje

EL TEMA DEL MES...



Microsoft Flight Simulator

Aprendimos a volar en un PC

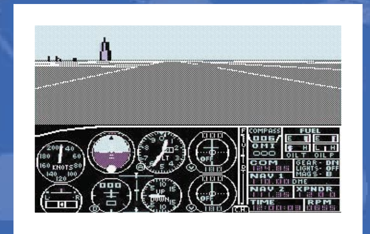
▶Compañía: **Microsoft** ▶Género: **Simulador de vuelo**

En 1975, Bruce Artwick aprobó su tesis universitaria presentado un programa que permitía simular la física y la visión desde la cabina de un piloto de avión con el primer microprocesador conocido, el 6500 de Apple. Así fue como nació la primera versión de «Flight Simulator». Artwick y su amigo Stu Moment fundaron la compañía subLOGIC y comercializaron el simulador para los ordenadores Apple II y TRS-80, en 1979. En 1982, lanzaron la primera versión para PC. Tras sucesivas revisiones y decenas de discos de escenarios, por no hablar de derivados como «Combat Flight Simulator» y «Space Simulator», la serie «Flight Simulator» se ha mantenido en las listas de ventas durante 20 años, superando los 23 millones de copias vendidas. El mérito de «Flight Simulator» estuvo en abrir los ojos y la mente a jugadores y programadores por igual, y descubrir una forma de entretenimiento que se alejaba de los típicos comecocos y matamarcianos de la época.

«Flight Simulator» introdujo el concepto de "simular la realidad" utilizando las mismas reglas físicas y matemáticas que rigen la Naturaleza, y que después se han aplicado en todo tipo de simuladores deportivos, de combate, juegos de estrategia, etc.

Hasta la llegada de títulos como «Quake» o «Unreal», la saga de «Flight Simulator» se utilizaba para medir la potencia de proceso de un PC. Muchas de las técnicas gráficas en 3D que se utilizan en la actualidad se emplearon por primera vez en algún capítulo de «Flight Simulator». Hasta tal punto ha sido un referente tecnológico, que millones de personas han actualizado su ordenador o su tarjeta gráfica, sólo para poder disfrutarlo.





■ **La acogida del primer «Flight Simulator» fue entusiasta, y su realismo alcanzó un notable prestigio a pesar de su física y sus gráficos hoy muy superados.**

Aunque su influencia actual se ha reducido, el enorme legado de la saga, que ha mapeado los aeropuertos y ciudades del mundo entero, y ha dado lugar a centenares de clubs de vuelo situados en todo el mundo, ya forma parte de la leyenda.

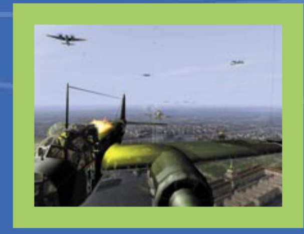
El realismo alcanzado por la serie en nuestros días está reconocido no sólo por los más expertos del género sino que está avalado por los propios pilotos.

¿Qué fue de...

BRUCE ARTWICK abandonó subLOGIC para fundar una nueva compañía en 1988 a la que dio su propio nombre Bruce Artwick Organization (BAO). En ella desarrolló la cuarta entrega de «Flight Simulator» en 1989, «Space Simulator» y varios discos de herramientas y escenarios. En la actualidad trabaja para Microsoft como consultor.

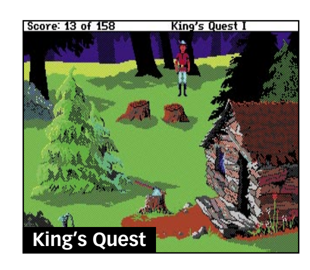
LOS HEREDEROS





■ **FLIGHT SIMULATOR 2004: La serie sigue viva con una nueva entrega.**
■ **IL2-STURMOVIK: Es el referente actual de los simuladores.**

EL GÉNERO QUE MENOS HA CRECIDO ES EL DE LA SIMULACIÓN, PERO MUCHOS DE LOS PRIMEROS JUEGOS QUE ALCANZARON FAMA MUNDIAL FUERON SIMULADORES



King's Quest

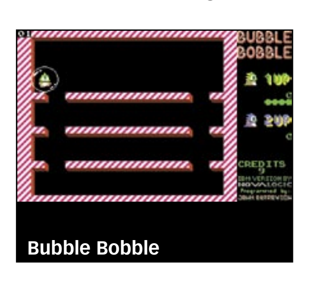
IBM PC: LA SEMILLA

Las recreativas llevaban años dando guerra pero en 1979, compañías como Infocom y su saga «Zork», Origin System, y su saga «Ultima» (1980), y Sierra On Line, con «Mystery House» (1980) –la primera aventura gráfica– vendían por encima de las 100.000 copias. Fueron los primeros juegos de ordenador que alcanzaron prestigio mundial, funcionando en las máquinas Apple II, Commodore 64, o TSR-80.

Pero entonces llegó el gigante IBM. La compañía americana estaba convencida de que, recortando las prestaciones de sus equipos profesionales, podría desarrollar un ordenador doméstico a un precio razonable. Éste era el IBM PCjr, con 128 KB de memoria y un monitor a color. Para convencer a los usuarios de que se trataba de un ordenador familiar, IBM encargó a Sierra On Line la creación de un videojuego que aprovechase al máximo sus capacidades. Así nació «King´s Quest I» (1984), la primera aventura en incorporar gráficos animados en color, además de mostrar al protagonista en pantalla. El IBM PCjr fue todo un éxito, lo que animó a los fabricantes de componentes a participar en el proyecto. Su principal impulsor, Intel, desarrolló la gama de procesadores 8080, que fue derivando en los ya legendarios 8086, 286, 386, 486, y Pentium. Los IBM PC impusieron su superioridad. Su arquitectura, y dio origen al concepto "clónico": diversos fabricantes podían crear un mismo componente y competir entre sí, abaratando su precio.

LOS PRIMEROS JUEGOS

En nuestro país, la revolución informática llegó con los ordenadores de 8 bit, en el año 1982. Dinamic e Indescomp dieron lugar a los primeros juegos españoles para el Commodore 64 y el ZX Spectrum, cuya memoria variaba entre los 16 y los 64 KB. Pero no fue hasta el año 1988 cuando los primeros PCs comenzaron a venderse aquí. Usaban un procesador Intel 8086 a 4.7 MHz, 640 KB de memoria y discos duros de 10 Megas. Ya durante los primeros años de vida del PC había una clara diferencia entre las máquinas recreativas, los juegos de consola, y los de PC. No faltaban logradas conversiones de arcades y juegos deportivos como «Bubble Bobble» o «One On One: Jordan Vs. Bird», pero los usuarios exigían juegos capaces de aprovechar la mayor capacidad del PC. ▶▶



Bubble Bobble

1989 Sim City

El espíritu constructivo.

▶Compañía: **Maxis**
▶Género: **Estrategia**

La genialidad de un visionario suele ser directamente proporcional a las carcajadas que sus ideas generan en sus compañeros de trabajo. A ello está muy acostumbrado Will Wright, el creador de «Sim City». Allá por los años ochenta, mientras sus colegas se dedicaban a diseñar matamarcianos y juegos de béisbol, Will Wright tuvo la idea de diseñar un juego en el que no había que destruir ni vencer a nadie, sino construir y mejorar el entorno. Las partidas tampoco tenían final ni objetivo específico, salvo algo tan aparentemente aburrido como diseñar una ciudad y controlar el tráfico, la polución y los puestos de trabajo. «Sim City» hizo posible que los juegos pudieran publicitarse como herramientas educativas, recomendables para niños y mayores. También puso de moda los juegos de estrategia de gestión económica, que proponían edificar imperios y negocios sin necesidad de guerrear o vencer al adversario. Su sencillez de manejo y la adaptación al ritmo del jugador atrajo el interés de todo tipo de público, que veían en él algo nuevo y desafiante. «Sim City» fue pionero en aplicar teorías científicas –en este caso, la planificación urbana del profesor Jay Forrester–. También demostró a la propia industria que no importa lo aburrido que, a priori, pueda parecer el planteamiento de un juego: si aporta algo original, y es realista y adictivo, siempre van a existir jugadores dispuestos a jugarlo. Gracias a él, la producción de videojuegos se diversificó, abriendo el camino a otros títulos, de otra manera invendibles, como los juegos educativos o los simuladores de vida.





■ El «Sim City» original recurría a una perspectiva de cámara cenital para proporcionarnos una vista esquemática de la ciudad e información. A pesar de la distancia, las formas no han cambiado demasiado.

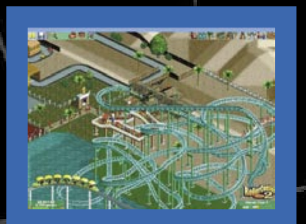
¿Qué fue de...

Will Wright, ha participado activamente en todos los capítulos de sus míticas sagas «Sim City», incluyendo títulos paralelos como «Sim Earth», «Sim Tower», «Sim Copter» o «Sim Isle» bajo el sello de Maxis, compañía que fundó junto con Jeff Braun. Posteriormente con «Los Sims» ha logrado revolucionar la industria.

LOS HEREDEROS



■ **SIM CITY 4,** mucho más avanzado mantiene el espíritu del original.



■ **ROLLERCOASTER TYCOON 2** es de la escuela de «Sim City» .



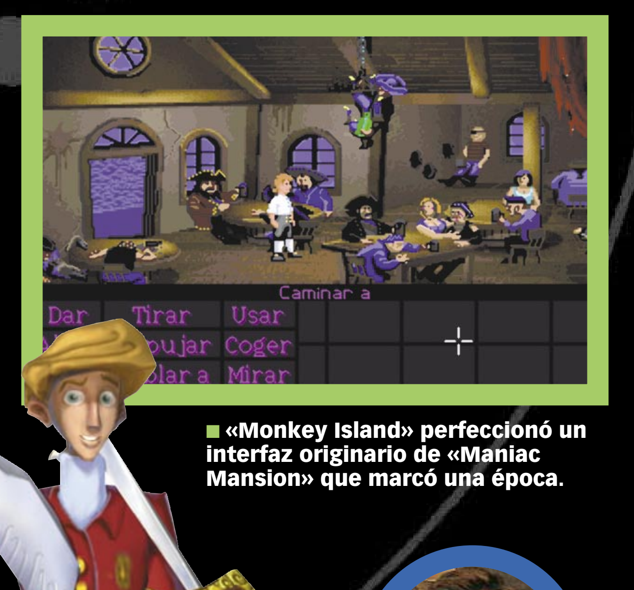
■ **THEME PARK** posee también un mismo espíritu constructivo.

1990 Monkey Island

La aventura inolvidable

▶Compañía: **Lucas Arts**
▶Género: **Aventura**

Lucasfilm acercó el género a las masas, al inventar un sistema de control mediante ratón, basado en iconos. La estructura de la compañía de George Lucas también fue vital: muchos de sus empleados eran guionistas, músicos y artistas provenientes del mundo cinematográfico, por lo que sus aventuras estaban dotadas de guiones tremendamente logrados, diálogos dignos de un Oscar, y una presentación cinematográfica. «Monkey Island» cogió por sorpresa a los jugadores con su inolvidable banda sonora, su divertidísimo guión y sus punzantes diálogos llenos de humo. Su aportación sigue teniendo vigencia en nuestros días, no sólo con homenajes directos, como el duelo de insultos de «The Westerner», sino con velados tonos de comedia en juegos "serios" como «The Longest Journey». La saga también popularizó el género de las aventuras en todo el mundo, convirtiéndolo en el favorito del público durante la década de los noventa e inspirando numerosos títulos hasta la actualidad, como «Runaway». Tras el lanzamiento inicial con gráficos a 16 colores, una segunda versión con 256 colores y sonido Adlib aumentó exponencialmente las ventas de las primeras tarjetas VGA y de sonido. «Monkey Island» aumentó el número de aficionados a los videojuegos y ayudó a mejorar su imagen externa.

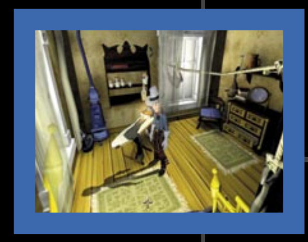


■ «Monkey Island» perfeccionó un interfaz originario de «Maniac Mansion» que marcó una época.

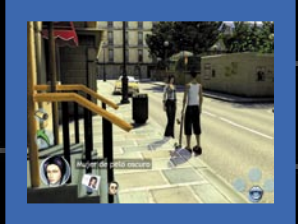
¿Qué fue de...

Ron Gilbert abandonó LucasArts en 1992 tras diseñar las dos primeras entregas de «Monkey Island». Tras un período diseñando juegos para niños fundó Cavedog y creo «Total Annihilation». Actualmente diseña aventuras educativas.

LOS HEREDEROS



■ **THE WESTERNER:** El humor sigue siendo un emblema en el género.



■ **BROKEN SWORD III:** La tramas han ganado en complejidad.



Civilization

Un Imperio en nuestras manos

▶Compañía: **Microprose** ▶Género: **Estrategia**

Resulta difícil encontrar una descripción que haga justicia a la magnitud de «Civilization». Pero quizá podríamos quedarnos con ésta: Amplitud de miras. «Civilization» fue, en cierto modo, el "big bang" de los videojuegos, que dejaron de verse a sí mismos como diminutos microuniversos contenidos en unos pocos Kilobytes, para atreverse a explorar nuevas fronteras. «Civilization» se atrevió a llegar donde nadie había llegado jamás, al desarrollar un sistema de juego que generaba una adicción inagotable: las partidas podían durar semanas, pero siempre eran distintas, y siempre encontrabas algo nuevo. Frente a los títulos de estrategia de la época, que se concentraban en batallas, gestión de recursos o exploración, y sólo reflejaban una determinada cultura, Sid Meier, el creador de «Civilization», logró abarcar un ambicioso objetivo: toda la Historia de la Humanidad. Con ello, puso todos los recursos al alcance del jugador para conducir a una tribu prehistórica a la colonización de Alpha Centauri: recolección de alimentos, evolución de las tecnologías, construcción de las ciudades, combate, diplomacia, etc.

La principal virtud del juego era su adaptación a los gustos del jugador. Podías ganar la partida destruyendo a todos los adversarios, o bien negociando pactos para evitar las guerras. La investigación de tecnologías otorgaba al jugador nuevos inventos, tropas y edificios que podían cambiar por completo el ritmo y el objetivo de la partida, desterrando cualquier atisbo de aburrimiento.

«Civilization» ha demostrado que los juegos de estrategia pueden ser, al mismo tiempo, un medio educativo valioso sin dejar de ser muy y divertido. De hecho, la llegada de «Civilization» ayudó a introducir los videojuegos en las escuelas, potenciando la percepción por parte del público, al tratarse de un título de gran profundidad, aupó al género hasta lo más alto en las listas de ventas, y sirvió de fuente de inspiración para decenas de títulos, durante la siguiente década.



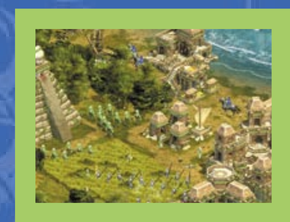


■ **Prácticamente todos los juegos de estrategia de la actualidad, con una mínima intención de rigor, son deudores de la escuela de «Civilization».**

¿Qué fue de...

SID MEIER es considerado dentro de la industria como uno de los decanos de los videojuegos. Durante su periplo en Microprose, abarcó casi todos los géneros con gran éxito y fue co-fundador de Firaxis. La saga «Civilization» sigue plenamente vigente en su tercera entrega y sus expansiones.

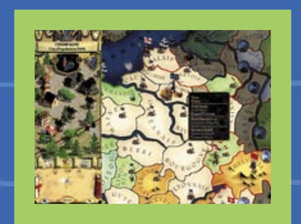
LOS HEREDEROS



■ **RISE OF NATIONS: También abarca diversas civilizaciones.**



■ **EMPIRES: Es uno de los más evolucionados juegos del género.**



■ **EUROPA UNIVERSALIS: Ha explotado la vertiente de la profundidad.**



Maniac Mansion

Son los años de reinado de las aventuras gráficas, los juegos de rol y los simuladores, géneros que por sus altos requisitos de memoria, no podían ejecutarse en las consolas y los ordenadores de 8 bit de la época.

Las aventuras, aceptaron el uso de gráficos animados en color, y música polifónica con ayuda de las primeras tarjetas de sonido, Adlib y Roland. Títulos como «King's Quest IV» (1984), «Leisure Larry III» (1988) o «Space Quest III» (1989) fueron sus máximos representantes. En 1987, LucasArts sustituyó las órdenes escritas del tipo "Abrir Puerta" por iconos que representan los verbos más comunes, inaugurando la Edad de Oro de las aventuras gráficas, con «Maniac Mansion». El género evolucionó hasta mediados de los noventa, añadiendo gráficos renderizados y voces digitalizadas para todos los diálogos, con memorables sagas como las de «Monkey Island», «Indiana Jones», «Simon the Sorcerer», «Broken Sword» y «Myst». Con la llegada de las tarjetas gráficas 3D, diversos intentos con la tercera dimensión, como «Gabriel Knight III» o «Grim Fandango» no llegaron a cuajar entre los aficionados, así que las compañías decidieron volver a los gráficos en 2D, con incuestionables logros como «Syberia», y «Runaway». Últimamente, las compañías se están animando a volver los gráficos en 3D pero con un interfaz mejor adaptado. «The Westerner» y «URU: Ages Beyond Myst» son dos destacados ejemplos.

VIEJOS GÉNEROS

El rol, que había vivido momentos de gloria en los ochenta con sagas como «Bard's Tale» o «Dungeon Master», alcanzó fama universal con la serie «Ultima». Su séptimo capítulo, «Ultima VII: The Black Gate» (1992) modernizó el género al adoptar una vista aérea, gráficos de gran calidad, un control sencillo de los combates, gestión gráfica del inventario y, sobre todo, la traducción y el doblaje al castellano. En los noventa Black Isle cogió las riendas del género con sus sagas «Baldur's Gate» y «Icewind Dale», dotadas de un sistema de combate híbrido entre la acción y los turnos. En «Neverwinter Nights», encontramos una nueva muestra de que los juegos de rol se han adaptado muy bien a la tecnología de ▶▶



Ultima VII: The Black Gate





¿Sabías que...

... el primer PC doméstico de la historia, cuyo nombre era IBM PCjr, tenía el nombre en clave de Peanut (cacahuete)?




■ Aunque no fue el primer juego de acción en primera persona –id ya lo había creado en «Castle Wolfenstein»– revolucionó la industria. Su fórmula ha sido imitada en cientos de juegos hasta hoy.

1993

Doom

La fiebre de la acción en primera persona

▶Compañía: **id**
▶Género: **Acción**

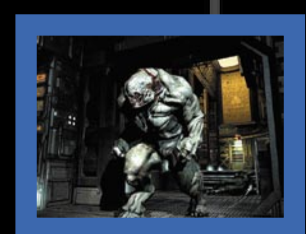
Es, posiblemente, el juego más influyente de la historia. «Doom» no sólo modeló un nuevo subgénero, el de los arcades 3D, sino que también cambió para siempre la forma de diseñar y vender un juego, así como la arquitectura "lúdica" de los ordenadores. John Carmack, máximo responsable de «Doom», añadió la aplicación de texturas a los personajes y escenarios. Unos efectos sonoros terroríficos y un revolucionario uso de luces y sombras, generaban un ambiente opresivo como nunca se había visto en un videojuego. El uso de texturas favoreció la venta y la mejora de las CPUs, que a partir de entonces comenzaron a incluir extensiones multimedia (MMX, SSE, etc).
Pero «Doom» fue mucho más allá. Su diseño modular permitía "separar" elementos del juego –el motor 3D, los niveles, los gráficos y los efectos de sonido– que podían ser modificados por los jugadores. Se convirtió en una herramienta para otras compañías, poniendo a su alcance la tecnología. También generó la posibilidad de crear nuevos niveles, texturas y sonidos, mediante editores, prolongando así la vida de los juegos.
Para terminar, «Doom» también "inventó" el juego online multijugador. Aunque la primera versión sólo permitía jugar en Red, gracias al software KA-LI, que simulaba una red privada en Internet, por fin se cumplió el sueño de enfrentarnos a jugadores de todo el mundo. Nada volvió a ser lo mismo.



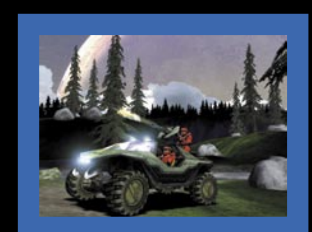
¿Qué fue de...

JOHN ROMERO participó hombro con hombro en el desarrollo de «Doom» y «Quake» junto a John Carmack. Posteriormente, fundó Ion Storm y se concentró en la creación de «Daikatana», pero sin lograr el éxito esperado. Más recientemente fundó Monkeystone, dedicada al desarrollo de juegos para móviles, y en la actualidad ha fichado por Midway.

LOS HEREDEROS



■ **DOOM 3:** Sigue siendo como el original, un pionero de la tecnología.



■ **HALO:** Es un ejemplo de su aplicacion en escenarios exteriores.



■ **JEDI ACADEMY:** Bajo el mismo esquema, pero en tercera persona.

1995

Command & Conquer

En el campo de batalla

▶Compañía: **Westwood Studios**
▶Género: **Estrategia**

A mediados de los años noventa, el PC alcanzó la potencia suficiente para aunar la calidad gráfica y rapidez de movimientos de arcades bélicos como «Commando» o «Mercs», con la profundidad y los requisitos de memoria de los juegos de estrategia. Eso fue precisamente lo que hizo Westwood con «Command & Conquer». Tomando las premisas más básicas –y sencillas– de la estrategia clásica –recolección de recursos, edificación, desarrollo–, se centró en la faceta bélica, enfrentando a dos ejércitos con distintos tipos de unidades y características. El punto clave fue el cambio del sistema de turnos, por el juego en tiempo real. Esto añadió dinamismo a las partidas y atrajo la atención de los jugadores que se sentían abrumados por la profundidad de títulos de «Civilization», o el lento dinamismo de los "wargames" por turnos, como «Panzer General». Westwood Studios también supo modernizar el género, al usar una perspectiva isométrica que reflejaba la altura de los edificios, y permitía mayor espectacularidad gráfica. Tampoco se quedaban atrás las voces digitalizadas y las escenas cinemáticas que narraban el argumento, nada habitual en los juegos de estrategia de la época.

■ «Command & Conquer» popularizó la estrategia. Partidas más dinámicas y acción en tiempo real fueron la clave del éxito.



¿Qué fue de...

BRETT SPERRY comenzó a trabajar junto a Louis Castle en 1985. Ambos hicieron a Westwood una de las compañías de software lúdico de mayor éxito. Paralelamente a los juegos de la saga Command & Conquer –y su reciente entrega «Generals»–, ha participado en clásicos como «Eye of the Beholder» o el mítico «Lands of Lore».

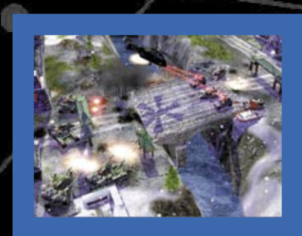
LOS HEREDEROS



■ **IMPERIVM II:** Mantiene prácticamente el mismo tipo de jugabilidad.



■ **WARCRAFT III:** Fue la respuesta de Blizzard alcanzando gran éxito.



■ **C&C GENERALS:** Es la última entrega de la saga, pasándose a las 3D.



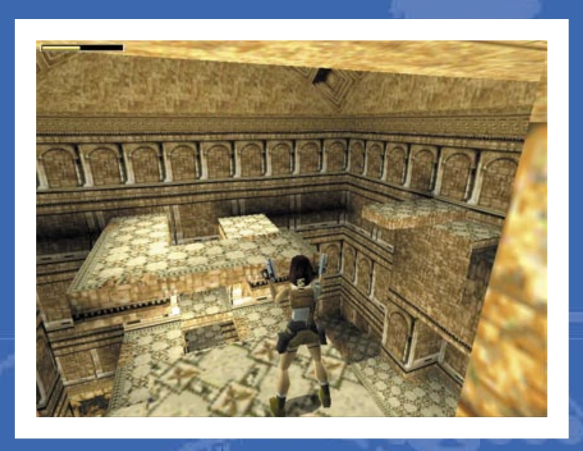
Tomb Raider

Lara Croft, fenómeno mediático.

▶Compañía: **Core Design** ▶Género: **Aventura**

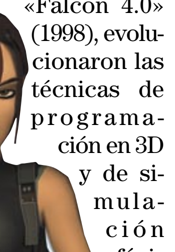
Con la aparición de los motores 3D, las compañías de software buscaron la mejor forma de adaptar los géneros a la nueva perspectiva. La mayoría optó por cambiar los gráficos y mantener el desarrollo; es lo que ocurrió con las aventuras gráficas y los juegos de rol y estrategia. Pero unos pocos valientes intuyeron que la tercera dimensión podría dar lugar a nuevas formas de diversión, si se combinaban sabiamente lo mejor de varios géneros. Esa era la filosofía de Core Design al diseñar «Tomb Raider»: un desarrollo basado en los arcades de plataformas y disparos; un guión inspirado en las películas de «Indiana Jones»; y unos toques de aventura gráfica. Pero para crear un clásico no basta con mezclar ingredientes conocidos. También hay que aportar algo nuevo. «Tomb Raider» lo hizo al presentar al protagonista en pantalla desde una perspectiva en tercera persona, distanciándose así de los clónicos de «Doom». Con ello se añadió un sistema de puntería automático, ideal para combatir en un entorno 3D. El resultado era un juego muy dinámico, dotado de una gran jugabilidad y capaz de ser extremadamente adictivo desde el primer instante de juego.

Y después estaba Lara Croft, claro. Core Design dio en el clavo al inventar un personaje que gusta tanto a los chicos, por su físico y su carácter atlético, como a las chicas, por su independencia e iniciativa. «Tomb Raider» consiguió que los juegos protagonizados por personajes femeninos tuviesen el mismo interés y nivel de ventas que el resto, abriendo el camino a decenas de heroínas que pelean, disparan y resuelven enigmas con la misma contundencia que los hombres, un hito que no se ha conseguido en otros medios como el cine o la literatura. El personaje ha trascendido más allá de la industria de los videojuegos. Desde su aparición, Lara Croft también convirtió a los videojuegos en un producto capaz de imponer modas, inspirar películas y patrocinar ropa. El personaje que se independiza del juego: un nuevo fenómeno que apenas se ha comenzado a explotar.





■ Aunque ofrecía numerosas innovaciones técnicas, fue la introducción de un personaje femenino como Lara Croft la razón de su popularidad.

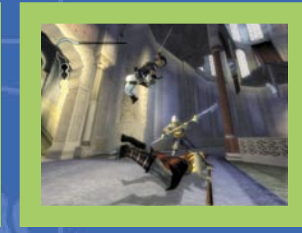


¿Qué fue de...

TOBY GARD entró a formar parte de Core Design con 19 años. Trabajó en el diseño de varios juegos antes de dar con la idea original de «Tomb Raider». Posteriormente abandonó la compañía para formar su propio estudio de desarrollo. Desde entonces ha estado concentrado en el diseño de «Galleon» un esperado juego de aventura que lleva años de retraso.

LOS HEREDEROS





■ IJ Y LA TUMBA DEL EMPERADOR: Acción pero con un guión más complejo.
■ POP. LAS ARENAS DEL TIEMPO: Los personajes han ampliado sus habilidades.

DOS BOX: ESOS VIEJOS CACHARROS



Muchos de los mejores juegos de la historia fueron creados para el sistema operativo MS-DOS. Aunque los sistemas Windows más modernos incluyen un emulador de MS-DOS, en ocasiones resulta imposible configurarlo para admitir los altos requisitos de memoria baja de los juegos antiguos, o el soporte de tarjetas Adlib o Soundblaster 1.0.
Para resolver este problema, un grupo de programadores nostálgicos ha creado «DOS Box», una aplicación gratuita que pretende emular el 100% de las funciones lúdicas del viejo MS-DOS, en los sistemas Windows.
Si alguno de los clásicos que mencionamos en el artículo no te funcionan directamente en tu sistema, prueba a ejecutarlos con «DOSBox», y comprobarás la diferencia...
http://dosbox.sourceforge.net


F-15 Strike Eagle III

gráficos 3D, y han sacado un gran provecho a las opciones multijugador.
El género que menos se ha extendido ha sido el de la simulación. Muchos de los juegos más importantes fueron simuladores. «Flight Simulator» (1982), «F-15 Strike Eagle III» de Microprose (1993) y «Falcon 4.0» (1998), evolucionaron las técnicas de programación en 3D y de simulación física.



Junto a las decenas de simuladores de todo tipo de estas dos compañías, destacaron otros muchos como «Secret Weapons» y «X-Wing» de LucasArts, o «EF2000» (1996) de DID. Hoy, «IL2 Sturmovik», «Flight Simulator 2004» y «Lock On» siguen manteniendo la llama encendida. La excepción está en los simuladores deportivos, y en los de velocidad, que siempre han gozado de buena salud, pero sin notables cambios en la jugabilidad que ya se intuía en los primeros capítulos de las sagas «FIFA», «NBA», «F1 Grand Prix» o «Colin McRae».


Starcraft

Parece ser que el género al que menos afecta el paso del tiempo, ha sido el de la estrategia. «Civilization» (1991) revolucionó por completo la profundidad y el estilo de juego, pero fueron «Warcraft» (1994) y «Command & Conquer» (1995) los que popularizaron el género, con el combate en tiempo real. Desde entonces, la estrategia ha si- ▶▶





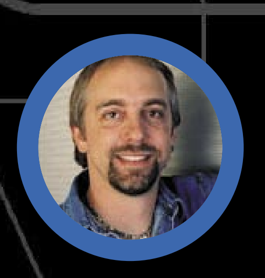
■ Con la aparición de «Ultima Online», llegó un nuevo concepto, los mundos persistentes. Así, proporcionó un mayor grado de interacción con otros jugadores y con nuestro propio avatar.

1997 Ultima Online

Un universo alternativo

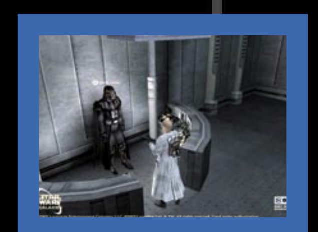
▶Compañía: **Origin**
▶Género: **Rol Online**

A mediados de los noventa, los principales géneros habían migrado con éxito a Internet. Parecía inevitable que el rol, un divertimento ideado para jugar en grupo, siguiese los mismos pasos. Origin y Richard Garriott, creador de la saga «Ultima», tuvieron la visionaria idea de trasladar sus juegos a Internet, manteniendo la calidad gráfica y el sistema de combate en tiempo real, pero sustituyendo los personajes controlados por el ordenador, por jugadores humanos. Así nació el "mundo persistente": un juego que está activo las 24 horas, aunque no haya jugadores, evolucionando y generando nuevos retos. Se hacía realidad el concepto de universo alternativo en el que el jugador adopta cualquier personalidad de cara al resto de jugadores. «Ultima Online» sirvió de inspiración a decenas de juegos hasta el día de hoy. También ha fomentado la creación de clanes de jugadores que juegan juntos, y ha inventado un nuevo tipo de negocio lúdico en el que el precio del juego y su ciclo de vida pierden importancia, en favor de las cuotas mensuales y la capacidad de atraer a los jugadores mediante la renovación constante. El desarrollo del juego no acaba cuando llega a las tiendas, sino que ese es, precisamente, el principio de su evolución...

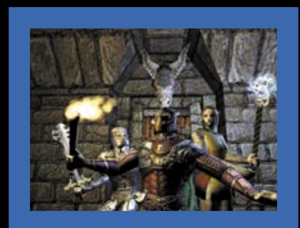


¿Qué fue de...
Richard Garriot, cuyo nombre es inseparable del alias Lord British, ha estado siempre ligado al género rol. Desde que fundó Origin en 1980, acumuló éxitos con la saga «Ultima» y participó en el diseño de clásicos como «Wing Commander». Actualmente trabaja para la firma NCSoft en el juego de rol online «Lineage» con gran número de aficionados.

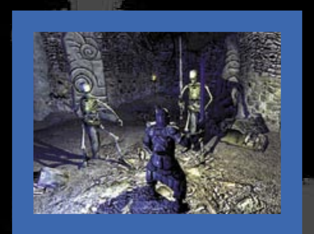
LOS HEREDEROS



■ **STAR WARS GALAXIES** Es el más actual de los mundos persistentes.



■ **EVERQUEST** aportó los gráficos 3D a los mundos persistentes.



■ **MIDDLE EARTH ONLINE** es el gran esperado por los usuarios de rol online.

1998 Half-Life

Acción cinematográfica

▶Compañía: **Valve**
▶Género: **Acción**

Tras el éxito de «Doom» y la legión de clónicos asociada, los arcades 3D habían llegado a un callejón sin salida: los jugadores ya habían asimilado la tecnología, así que los nuevos cachorros ya no asombraban, y el desarrollo tipo "dispara a todo lo que se mueva" se había vuelto aburrido. «Half-Life» supo elegir el camino correcto al añadir elementos de aventura, y permitir al jugador interactuar con los escenarios 3D de muchas formas diferentes: con la búsqueda y uso de objetos; misiones de infiltración, conquista y defensa; ataques aéreos etc. Además fue el primer juego que incluyó un argumento cinematográfico –en este caso, el ataque extraterrestre a una base militar– dentro del propio juego: mientras avanzas se suceden escenas predeterminadas, lo que aporta un elemento narrativo sin interrumpir la acción.

El mérito de «Half Life» radica en captar la atención del jugador y ofrecer un desafío que podía resolverse no necesariamente luchando, sino buscando vías alternativas...
Tras su fulgurante éxito, los clónicos de «Doom» fueron desapareciendo, para clonar al nuevo rey, situación que aún se mantiene en títulos en la actualidad de la talla de «Unreal 2» o «Call of Duty».

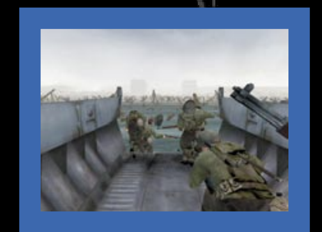


■ La forma en que se desarrollaba la aventura de Half-Life nos presentaba sucesos impredecibles.



¿Qué fue de...
Gabe Newel comenzó sus pasos en Microsoft allá por 1983, pero no se dedicaría a los videojuegos hasta mucho después cuando abordó en 1996 el desarrollo de «Half-Life». Colaborando en el perfeccionamiento de DirectX, sigue inmerso en la creación de la segunda entrega de «Half-Life», vinculando su futuro a la compañía Valve Software.

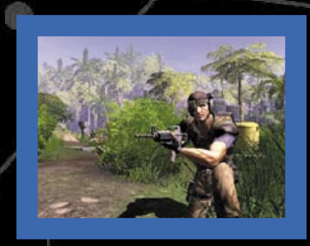
LOS HEREDEROS



■ **MEDAL OF HONOR:** Lleva el mismo estilo a un contexto histórico.



■ **HALF-LIFE 2:** Promete aportar una interacción sin precedentes.



■ **FAR CRY:** Explotará el carácter impredecible de «Half-Life».

2000

Los Sims

Y el hombre creo el "Sim" a su imagen...

▶Compañía: **Maxis** ▶Género: **Estrategia**

Tras el impensable éxito de su saga «Sim City» –más de 15 millones de copias vendidas–, nadie creía que Will Wright podría superarse a sí mismo, ahondando en los mismos principios. Pero lo hizo. Fascinado por las casas de muñecas que parecen contener vida propia cuando levantas el tejado, ideó un juego en el que el jugador puede diseñar su propia casa y habitarla con una familia creada a su antojo. La idea fue madurando, y al final terminó siendo un verdadero simulador de la conducta humana, en donde las criaturas nacen, crecen, hacen amigos, encuentran un trabajo, se casan, y tienen hijos. De nuevo, Will Wright se destapó con un concepto de "partida infinita", plenamente configurable, que ofrece un control total al jugador. Esta filosofía tan abierta ha alargado la vida del juego, gracias a las expansiones, que añaden nuevos personajes, nuevos comportamientos, y nuevos barrios para visitar. Casi cinco años después de su lanzamiento, sin incluir mejoras tecnológicas, las expansiones de «Los Sims» aún siguen en los primeros puestos en las listas de ventas, habiéndose convertido en la saga con mayor éxito comercial de la historia de los videojuegos, con más de 26 millones de copias vendidas.





■ **«Los Sims» era una apuesta arriesgada pero han logrado llamar la atención de un público que antes no estaba interesado en los juegos.**

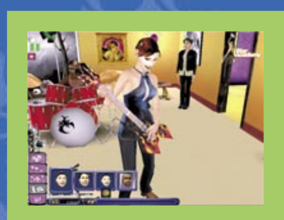
«Los Sims» ha aprendido de clásicos como «Doom» la personalización, aplicada a la estrategia. Aunque no dispone de modo multijugador, millones de fans se reúnen en Internet para intercambiar texturas de los personajes, vestidos, casas, y objetos de toda clase imaginable.

Casi cualquier película tiene su correspondiente versión Sim lista para incluir a los personajes en el juego. En un mercado dominado por los juegos militares, o aquellos en los que encarnas a un ladrón de coches, «Los Sims» está exento de cualquier forma de violencia desmarcándose de la mayoría de juegos y ofrece un desafío para todos los públicos.

¿Qué fue de...

Will Wright, de nuevo logró establecer los cauces de la industria con un éxito incontestable y sin precedentes como los «Los Sims». En los últimos años ha estado dedicado a la creación de «Los Sims Online». En la actualidad vuelve a la carga con «Los Sims 2» que está casi a punto.

LOS HEREDEROS



■ **ACADEMIA DE ESTRELLAS: Un clon a lo Operación Triunfo.**



■ **LOS SIMS 2: Los personajes serán más complejos.**



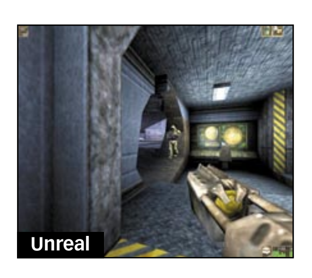
■ **BLACK & WHITE: Una genial forma de jugar a ser un dios.**

LA COMBINACIÓN DE GÉNEROS, –EL ARCADE CON EL ROL O LA ACCIÓN CON LA AVENTURA–, ESTÁ LOGRANDO MÁS EXITO QUE LOS JUEGOS FIELES A LOS GÉNEROS PUROS

do fiel a sus formas básicas –control con el ratón, gráficos en 2D y vista cenital– sin que ello repercuta en su éxito. No obstante, ya muchos títulos del calibre de «Empires» y «Total War» anuncian que el futuro está en las tres dimensiones, y en el manejo de ejércitos de miles de unidades.

LA ACELERACIÓN

Con la mejora de la tecnología y gracias a la aparición de DirectX, los arcades 3D originarios en «Doom», fueron incorporando complejos argumentos, como en «Half Life», y juego cooperativo con otros personajes controlados por la CPU: como en «Medal of Honor» y «Call of Duty». También surgieron nuevos subgéneros, como los arcades de acción táctica: «Rainbow Six» o «Metal Gear Solid». Poco a poco, los gráficos en 3D están abarcando todos los géneros de juego. Otra de las ventajas de los juegos para PC, son las opciones online. Gracias a Internet, los jugadores pueden descargar fases, parches, y enfrentarse a otros jugadores situados en cualquier lugar del mundo. No tuvo que pasar mucho tiempo para que comenzasen a surgir los títulos diseñados con los modos multijugador en mente, como «Quake III Arena» o «Unreal Tournament». El auge de la banda ancha a través del cable y el ADSL ha traído consigo juegos exclusivamente multijugador basados en mundos persistentes cuyos ejemplos más notables son «Everquest» y «Ultima Online».



Unreal



Grand Theft Auto 3

EL PRESENTE

La tendencia actual, influenciada en parte por la presencia de las consolas, es la de crear juegos para el mayor número de plataformas combinando diversos géneros en un mismo título. Así, han aparecido las aventuras de acción, o los juegos de rol con toques de arcade, con clásicos como «Diablo II» «Grand Theft Auto III» o «Mafia». Eso sin olvidar los "remakes" como «Prince of Persia».

A lo largo de estas dos décadas hemos visto una evolución que ha cambiado por completo el panorama. Así es como los títulos que fueron pioneros de un estilo o avance tecnológico, han definido los juegos actuales tal como hoy los conocemos.

J.A.P.

Gran Concurso

BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN

La verdad está en tus sueños



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS
20 JUEGOS
PARA PC
BROKEN SWORD
EL SUEÑO DEL DRAGÓN

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **BROKEN** seguido de un espacio y tus datos personales







BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de febrero de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.





The Westerner

Desenfunda... tu cerebro

Por culpa de un molesto cactus y una más que inoportuna indigestión de alcachofas, el famoso cowboy Fenimore Fillmore se encuentra atrapado en mitad de una guerra entre vaqueros y ganaderos. Es hora de ayudarlo a salir de esa guerra y, de paso, llevarse a la chica… si ella se deja, claro.

Es ésta una aventura gráfica clásica en la que unos gráficos espectaculares, un control basado en el ratón, y un guión la mar de divertido y bien entrelazado se conjugan para dar como resultado una de los juegos más divertidos y recomendables de los últimos tiempos.



Siguiendo los cánones clásicos del género, para resolver el juego deberás hablar con muchos personajes, recoger objetos y usarlos de la forma más loca posible. Sin embargo, también tendrás que cumplir otras tareas como ganar dólares, y recolectar zanahorias para alimentar con ellas al caballo "Rayo". Ambos objetivos se explican con detalle en los recuadros "Por un puñado de dólares", y "Por un puñado de zanahorias". Por tanto, a lo largo de esta solución damos por hecho que has ganado dinero suficiente para comprar los objetos citados, y que alimentas al caballo para poder ir a los distintos escenarios.



ALERGIA A LOS VEGETALES

Fenimore Fillmore es un cowboy solitario que vaga despreocupado por las inmensas llanuras del Oeste. Tan rápido con el colt como con la lengua, es propenso a meter las narices donde no le llaman. En concreto, lo que mete esta vez donde no debe es el trasero: un inoportuno pinchazo con un cactus termina en medio de una disputa entre unos vaqueros y un indefenso granjero, Joe Bannister. Defensor acérrimo de la justicia, Fenimore desarma a los vaqueros, y así da comienzo su excepcional aventura. Por desgracia, una indigestión de alcachofas lo deja "K.O.", y cuando se despierta se entera de que los granjeros han acudido a la granja de Alvin para organizar la resistencia, al tiempo de que el hijo de los Bannister, Billy, le ha robado sus pistolas. La cosa se complica…

Tras la resaca alcachofera, recoge la cuerda, la cartuchera y los revólveres de juguete de la habitación, y la manzana y el fuelle de la cocina. Habla con Stella para que te ponga al día sobre la situación de los granjeros, y sal al patio. Recoge un cubo, un tronco, otra cuerda, la silla de montar, la sierra, y el calcetín de la cesta de la ropa. ¡Menos mal que los bolsillos de Fenimore no tienen fondo! Alimenta al caballo con las zanahorias del sembrado, colócale la silla de montar, y cabalga hasta la granja de Alvin. Allí, te encontrarás con los dos únicos granjeros que aún se atreven a enfrentarse al malvado Willian Starek, un terrateniente que quiere expulsar a los "cultiva-verduras" para que su ganado no tenga que sortear alambradas. Para defender las granjas, Fenimore tendrá que comprar herramientas para reparar las cercas, impedir la llegada del tren atestado de matones a sueldo de Starek, contratar a un mercenario que ayude a defender a los granjeros, y comprar munición. ¡Ah, maldita indigestión de alcachofas!

Quiz 1

¿Cuántas zanahorias se puede comer el caballo de una sola vez?

A. Cinco
B. Tres
C. Seis



▶ ANTES DE PARTIR en busca de los refuerzos, registra bien la granja para encontrar unos cuantos dólares, así como una cesta en el segundo piso. También puedes mover la escalera hacia la ventana, para salir por el tejado. A continuación, regresa al patio, renueva las provisiones de zanahorias, y recoge un segundo cubo. Es ya la hora de cabalgar hacia la escuela…



RHIANNON STAREK

Billy, el niño que le había robado las pistolas a Fenimore, está dando clase en el aula cercana. Pero, nuestro pistolero favorito se olvidará por completo del chaval en cuanto entre en el recinto: la causa será el repentino interés que le entrará por Rhiannon Starek, la profesora. En efecto, su apellido delata su parentesco con el malvado Starek, su tío, que tras la misteriosa muerte del padre de Rhiannon ha heredado la granja y ahora está empeñado en que su sobrina se case con Floyd Random, un estirado terrateniente, tan rico como repugnante. De pronto, el mismo Starek vendrá a llevarse a Rhiannon, y cuando Fenimore salga en su defensa, recibirá un topetazo de silla en la cabeza, y ya no volverá a saber más de la chica. Tras recobrar el conocimiento, recupera el sombrero y las pistolas de juguete del suelo, y coge la pluma y la regla plegable. ▶▶

Consejos generales





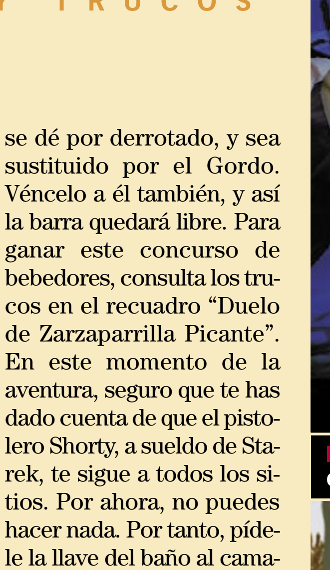


RECUERDA QUE EL JUEGO está en tres dimensiones, y el ángulo de la cámara varía dependiendo de la posición en que se encuentre y el lugar hacia el que esté mirando Fenimore. Ciertos objetos sólo se ven desde ciertos ángulos, así que explora todas las esquinas de los escenarios.

LA VISTA en primera persona no es especialmente útil si Fenimore se encuentra demasiado cerca del objeto que quiere examinar, e incluso en ocasiones, puede impedirte recoger dinero. Es mejor que hagas uso del icono de lupa cuando el protagonista esté alejado del objeto un metro.

ALGUNOS PUZZLES necesitan más de una unidad de cierto objeto, o éste debe ser usado dos veces. Recuérdalo siempre que te atasques. Por ejemplo, para encender la chimenea necesitarás dos troncos cortados, y para obtener nuevos telegramas deberás leer cada periódico dos veces.

NO COMPRES todo el inventario de la tienda. Muchos objetos, como el hacha, el cinto trepapostes o la cuerda, se consiguen gratis. Mira la guía para saber dónde están. Igualmente, regatea siempre con Willy el contrabandista, diciendo que sólo tienes diez dólares, para que te haga rebajas.





▶SAL AL PATIO DE RECREO y habla con la niña. Te ofrecerá a su perro para rastrear a Billy, a cambio de un retrato de Jesse James, que aún no tienes. Después, explora la parte trasera de la escuela para hacerte con una palanca. Sin más que hacer allí, cabalga hasta el pueblo. En la oficina del Sheriff descubrirás que el asesinato del padre de Rhiannon nunca fue resuelto. Camina ahora hacia el saloon, y reta a Bigotes a un concurso de zarzaparrilla picante. Deberás vencerlo dos veces para que se dé por derrotado, y sea sustituido por el Gordo. Véncelo a él también, y así la barra quedará libre. Para ganar este concurso de bebedores, consulta los trucos en el recuadro "Duelo de Zarzaparrilla Picante". En este momento de la aventura, seguro que te has dado cuenta de que el pistolero Shorty, a sueldo de Starek, te sigue a todos los sitios. Por ahora, no puedes hacer nada. Por tanto, pídele la llave del baño al camarero (previo pago de 3 dólares) y sube al piso de arriba, que hace las veces de hotel. En el baño recoge unas cerillas y el jabón. En la consulta del doctor verás el retrato de Jesse James, pero sólo te lo dará si le sacas la muela. En la habitación contigua, coge el maletín y las llaves de encima de la mesa. La puerta lateral lleva a la habitación de la corista, en donde podrás hacerte con un almohadón. Después vuelve al bar y dale 5 dólares al barman para que te presente al Willy, el contrabandista. Ve ahora al banco, y abre una libreta enseñando las llaves del hotel e ingresando un dólar.

Quiz 2

¿Qué parentesco hay entre Rhiannon y William Starek?

A. Son nieta y abuelo
B. Son padre e hija
C. Son sobrina y tío



■ **El espectacular motor 3D integra a la perfección las escenas cinemáticas en los escenarios generados en tiempo real. El resultado es sobresaliente.**



■ **El punto fuerte del juego son las animaciones y los gestos de la cara. ¡Parece una película de Pixar!**



■ **Para desplazarse por la región, se utiliza un efectivo mapa aéreo, que rota según la posición del caballo.**

Por un puñado de dólares





PARA LOGRAR ALGUNOS OBJETOS, o para sobornar a ciertos personajes, necesitas dólares. La forma más sencilla de conseguirlos es robándolos: registra todos los cajones, armarios y baúles que veas en los escenarios. Algunos ingresos importantes sólo se consiguen al resolver ciertos puzzles, así que no malgastes el dinero y compra sólo los objetos que creas que vas a usar a corto plazo. No compres zanahorias: es mejor cultivarlas en las granjas.

PARA GANAR DINERO EXTRA, envía los tres telegramas disponibles en la estación. Dos de ellos, te enviarán dinero extra. También puedes comprar los tres periódicos de la tienda y leerlos dos veces: obtendrás tres nombres a los que podrás enviar otros tantos telegramas, para recibir aún más dinero. Cuando obtengas la libreta del banco, también podrás pedir tres créditos. Por último, puedes aumentar tu billetera superando fases en el minijuego del feriante, pero sólo hasta que consigas el Winchester, pues después el feriante se irá.
Esta guía está redactada de tal forma que siempre vas a tener dinero para comprar los objetos, si registras todos los escenarios y envías los telegramas.

PUEDES VIAJAR A CUALQUIER LUGAR CON TU CABALLO "RAYO", PERO PARA IR AL PUENTE O LA FERIA, SERÁ MEJOR QUE USES EL PALANQUÍN: AHORRARÁS MUCHAS ZANAHORIAS...



▶PODRÁS PEDIR hasta tres créditos para conseguir pasta. Mira la cámara de seguridad, que hará saltar la alarma si el banquero se esfuma. Por si alguien lo roba…



LAS PRIMERAS COMPRAS

Si has ido registrando todos los escenarios, habrás recopilado un buen puñado de dinero. Es el momento de acudir a la tienda y comprar la tirolina, las tenazas, el whisky XXX, y el telégrafo móvil. Hablando con el tendero, descubrirás que sólo te venderá armas si pagas con tarjeta de crédito. Igualmente, para conseguir la dinamita para volar el puente e impedir la llegada del tren, necesitarás un permiso del sheriff y un cheque conformado de 100 dólares. También tendrás que pagarle cinco dólares para acceder a la habitación de la ropa. Allí podrás recoger el sombrero negro (el bombín), y observar la máquina de revelado que se encuentra en el sótano. Si tienes dinero suficiente, compra también los periódicos para obtener pistas sobre los distintos puzzles que te esperan.
Camina ahora hacia la estación. Habla con el telegrafista para saber a qué hora llega el tren. Entra en el edificio y coge las gafas de la mesa. En el patio trasero, encontrarás una carretilla plegable y otro tronco.
Es el momento de explorar la parte de atrás del almacén. Verás una polea en la puerta trasera. Usa una cuerda en la polea para quitar el madero y acceder al interior. Allí encontrarás



Cuando usas el icono de Lupa sobre un objeto o personaje, se activa la vista en primera persona para explorar mejor los escenarios y hallar objetos ocultos.



En la tienda hay que comprar numerosos objetos. También puedes obtener pistas en los periódicos.



En un juego desarrollado por una compañía madrileña, no podía faltar una escena tan taurina como ésta…

Duelo de Zarzaparrilla Picante

EL DUELO DE BEBEDORES es un auténtico homenaje al duelo de insultos de «Monkey Island». El mecanismo es el mismo: un contendiente suelta un insulto, y el contrario toma un trago. Si conoce la frase que rima con el insulto, traga la bebida y el turno cambia al otro contendiente. Si no conoce la frase, pierde. Por tanto, todo consiste en retar a un duelo varias veces (aún a costa de perder) y apuntar los insultos y las rimas de respuesta que el oponente suelta, para después usarlos en su contra.

BIGOTES Y GORDO son los dos primeros contendientes que encontrarás. Cuando venzas a Bigotes dos veces, te enfrentarás a Gordo. Éste dispone de nuevos insultos en reserva, así que no te quedará más remedio que perder dos o tres duelos, para escuchar esos insultos y, con suerte, si ganas uno, sus respuestas, y así obtener nuevas rimas.

EL FERIANTE Y SHORTY son los últimos duelistas. El feriante no aparecerá hasta que no hayas completado ciertos puzzles del juego. Cuando lo haga, aplica el mismo método para vencerle. Para derrotar a Shorty (debes retarlo en la mesa, no en la barra), debes crear nuevas rimas, respondiendo a sus nuevos insultos con viejas respuestas.

otra cuerda, y un cinto trepapostes que ya te será útil.

NOTA: Si no tienes cuerda para utilizar con la polea, porque la has usado en el pozo para sacar agua, no te preocupes: encontrarás otra en la cabaña junto al túnel, a la que llegarás en breve usando el palanquín.

En la parte trasera de la oficina del sheriff verás un enorme toro, afortunadamente, manso. También podrás hablar con el preso Tom, un granjero acusado injustamente, antiguo falsificador. Agota todas las posibilidades de diálogo y preséntate ante el sheriff, como el abogado de Tom. Agota de nuevo todos los diálogos hasta que el sheriff confiese que está esperando a un funcionario que llegará en tren, para juzgar a Tom. Por el momento, no puedes hacer nada por él…



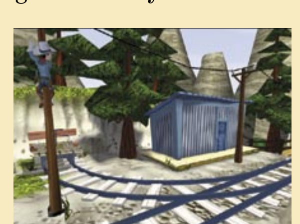
EL PALANQUÍN

Al lado del almacén encontrarás el palanquín, una locomotora "manual" que te permite viajar a otros dos nuevos escenarios, usando la vía férrea. En uno de los extremos, encontrarás al feriante y a su extravagante amigo, el robot Arturito.
En el puesto de feria puedes ganar dinero y un flamante Winchester jugando al minijuego de puntería. Consulta el recuadro "El minijuego de la feria" para conocer las reglas y un truco para vencer al robot. Retorna ahora al palanquín y condúcelo al otro extremo de la vía. Baja a la playa, en la base del puente, y coloca la cesta en la arena. Tienes que entrar en el río y pulsar con el cursor en forma de mano cuando el pez esté en línea recta con la cesta para, de un manotazo, sacarlo del agua y meterlo en la canasta. Vuelve al palanquín y rueda hasta el otro lado del puente. En la caseta del túnel podrás coger un hacha y una cuerda.

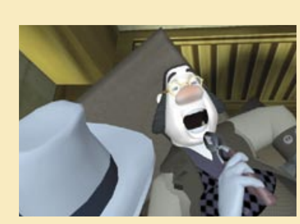
Quiz 3

¿Dónde están las pistolas de Fenimore?

A. En el lavabo de la escuela
B. En el sótano del bar
C. En la oficina del sheriff



▶**SUBE AL POSTE** con el cinturón trepapostes y usa el telégrafo móvil en la conexión para enviar un falso telegrama al sheriff, avisando de la llegada del funcionario. Ya sólo tienes que hablar con el Sheriff para que te pida que acudas a la estación a ver si tiene un telegrama. Habla con el telegrafista, y te entregará el cable. Cuando el sheriff lo lea, se irá a la estación a esperar al funcionario. Puedes hablar con él para saber que sigue buscando pistas para encontrar al asesino del padre de Rhiannon.Por el momento, aprovecha que la cárcel está vacía para darle la regla plegable a Tom; con ella alcanzará las llaves de la oficina. Úsalas para acceder al interior y coger el capote y el nombramiento del sheriff. Tienes un capote, hay un toro frente a la pared de la celda de Tom… ¿Se te ocurre alguna idea? En efecto, cita al morlaco con el capote: la cornada liberará al pobre Tom, que irá a esconderse en un armario de la granja de Alvin, en el segundo piso.



EL APRENDIZ DE DOCTOR

Es el momento de recuperar las armas de Fenimore. Visita al doctor y, puesto que has comprado las tenazas y el whisky, ofrécete para sacarle la muela. Completado el trabajo, quédate con la muela y el retrato de Jesse James. Dale el retrato a la niña de la escuela para que te preste a su perro. En cuanto el animal huela el calcetín de Billy, síguelo hasta la casa del árbol.



▶**USA LA CUERDA** en la rama y sube para encontrar a Billy y su amigo, que resulta ser el hijo del preso Tom. Habla con ellos y comprométete a acabar con Starek: así te dirán que las pistolas están escondidas en el retrete de la escuela. ¡Por fin tienes tus armas! El pobre Fenimore se pondrá tan contento al recuperar su artillería, que no verá la diligencia que cruza el camino, y le atropellará. Afortunadamente, nadie saldrá herido. Livy, la conductora, resulta ser la sirvienta de Rhiannon, que viene en busca del doctor, (éste está completamente borracho). En realidad, Rhiannon ha fingido una enfermedad para no ver al novio que le ha buscado su tío. Es una inmejorable oportunidad para colarte en el rancho de Starek. Livy está dispuesta a ayudar, pero ►►

para que Fenimore pueda hacerse pasar por el doctor, necesita unos objetos: unas gafas, un almohadón para aumentar la tripa, un bombín, un maletín y una chaqueta. Además, hay que arreglar la carreta.



▶COMO LOS CUATRO PRIMEROS objetos ya están en tu poder, dáselos a Livy. Para arreglar la carreta, necesitas un rueda nueva, y un gato hidráulico. Este último lo puedes comprar en la tienda del pueblo. La rueda está en la granja de Alvin. Habla con el viejo y su mujer para que te presten la rueda. Lo malo es que está en el cobertizo del cerdo, que tiene muy malas pulgas. Entra en el cobertizo cubierto y pon el pez que cogiste en el río en la bandeja. Cuando el cerdo asome la cabeza, baja la compuerta para atraparlo por el cuello. Ahora, puedes subir al tejado de la casa, y usar la tirolina en la cuerda para deslizarte hasta la rueda. A su lado, verás otra palanca. Utilízala para empujar la rueda hasta el árbol, y después emplea la carretilla plegable para llevarla al carro de Livy. Podrás colocarla con el gato hidráulico. Al nivelar la calesa, el doctor borracho caerá por el otro lado, momento que aprovecharás para quitarle la chaqueta. Por desgracia, está sucia, así que antes de usarla tendrás que lavarla. Acude a la granja de Bannister y pídele a Stella que te lave la chaqueta.
Te dirá que pongas el jabón en el lavadero del patio, y la chaqueta en la cesta. Mientras Stella lava la ropa, cuélate en su habitación con la llave del baño del hotel, y coge el título de propiedad de la granja. Entonces podrás recuperar la chaqueta mojada en el tendedero. Sólo hay un problema: ¡tardará unas horas en secarse! Acelerarás el proceso encendiendo la chimenea. Para ello, necesitas leña. El método es el siguiente: coloca los troncos en el sujetatroncos del patio de la granja de Alvin, y despedázalos con la sierra, para obtener maderos perfectamente cortados. Pon esos maderos en el tronco cortado del patio de la granja de Bannister, y córtalos con el hacha para obtener la leña requetecortada. Necesitas al menos cuatro unidades. Pon la leña en la chimenea, enciende el fuego con las cerillas, avívalo con el fuelle, y coloca la chaqueta mojada en la percha, para que se seque. Observa la barra de color azul que va disminuyendo: cuando se vacíe, estará seca –puedes jugar al minijuego de la feria para hacer pasar el tiempo más rápido. Dale la chaqueta a Livy para completar el disfraz de doctor. ¡Empieza la farsa!

Quiz 4

¿Cuál de estos objetos precisas para disfrazarte de doctor?

A. Un peluquín
B. Unas gafas
C.. Una inyección



Fenimore Fillmore viaja por la región a lomos de su caballo. Cada escenario recorrido consume una zanahoria, así que necesita una buena provisión...



Algunos destinos, como la feria o el puente, se encuentran conectados a través de la vía férrea.



Pese al gran tamaño de los gráficos y las excelentes animaciones, no es necesario un equipo muy potente.

Por un puñado de zanahorias





EL CABALLO "RAYO" sirve para cambiar de escenario. Fenimore sólo puede salir del lugar donde se encuentra cabalgando en su montura. Pero "Rayo" no galopa "gratis", sino que dispone de una reserva de cinco zanahorias y, si se agota, se plantará en el suelo y no podrás moverte. Los escenarios están conectados entre sí en el mapa aéreo, y cada cambio de lugar consume una zanahoria. Así, para ir de una granja a otra contigua, sólo necesitas una zanahoria, pero para cabalgar de la granja de Bannister al pueblo, necesitarás tres.

PARA CONSEGUIR ZANAHORIAS, coge los dos cubos de las granjas. En la que tiene la bomba de agua, simplemente llena el cubo y riega el sembrado tres veces, para obtener cinco zanahorias. En la granja con el pozo, usa la cuerda y el cubo para conseguir el agua, que podrás usar en el sembrado. También puedes comprar las zanahorias en la tienda del pueblo. Como normal general, viaja siempre con una reserva de seis zanahorias. Sin embargo, si te quedas sin ellas, casi siempre aparecerá una plantada en el suelo, o en un armario o pupitre, para que puedas alcanzar una granja y sembrar más.



LA MANSIÓN DE STAREK

A pesar del mareo de Fenimore por culpa del exceso de dioptrías de las gafas, conseguirá hacerse pasar por el doctor y hablar con la bella Rhiannon. Cuando el protagonista salga por la ventana, coge el candil del banco y entra en la cocina.



▶DALE LA MUELA a Livy para que te regale el libro de Roma. Después, pídele que abra la ventana de la habitación de Rhiannon. Sube por la enredadera y coge el libro del Renacimiento. Ahora, explora la mansión: en el primer piso verás el libro Medieval. En una habitación lateral, el de la Prehistoria. En el piso de abajo, en el despacho de Starek, coge el libro de Grecia y la cámara fotográfica. No hay más que hacer en la mansión, pero los guardaespaldas de Starek no te dejarán escapar sin ser descubierto. Livy te hablará de una entrada secreta, relacionada con la estantería con huecos de la biblioteca, y los libros que has recogido. Ve a ella y coloca los libros en los huecos (Fenimore los pondrá en la lugar correcto). Abrirás la



El argumento es muy divertido, y los puzzles están muy bien encadenados. Fenimore tendrá que usar muchos trucos para hacerse pasar por doctor…



Shorty sigue a Fenimore por todo el pueblo, y no le deja "husmear" a gusto. ¿Cómo librarse de él?



En los duelos de zarzaparrilla, gana aquel que consigue rimar los insultos. ¡Antes tienes que descubrirlos!

El minijuego de la feria





EL FERIANTE TE PROPONE UN JUEGO para ganar dinero. El reto consiste en disparar a las dianas con forma de forajido, al mismo tiempo que evitas acertar a las dianas de los inocentes –mujeres y hombres vestidos con traje azul-. Existen cuatro fases. En cada una de ellas la apuesta se duplica, pero también tienes que acertar a un mayor número de dianas. Puedes retirarte en cualquier momento con el dinero ganado. No hay truco alguno: simplemente, mueve el ratón lo más rápido que puedas para acertar a los blancos en el tiempo fijado.

PARA CONSEGUIR EL WINCHESTER, tienes que ganar una quinta fase venciendo al robot Arturito. Siempre acertará 50 puntos o más, prácticamente imposibles de igualar en el tiempo fijado. Por suerte, hay un truco para vencerle: soborna al barman con cinco dólares para que te presente a Willy, el contrabandista. Cómprale aceite de robot adulterado y sustitúyelo por el aceite que hay junto al carromato de la feria, antes del jugar al minijuego. Al llegar a la quinta fase, el robot usará el aceite, explotará, y ganarás el Winchester por abandono…

CUANDO TE ENCUENTRES ATASCADO, HABLA CON LOS GRANJEROS O EL TENDERO: TE RECORDARÁN LOS OBJETIVOS QUE TIENES QUE CUMPLIR, Y LOS OBJETOS QUE NECESITAS.

entrada oculta, empujando los libros en orden cronológico: Prehistoria, Egipto, Grecia, Roma, Medieval, Renacimiento y Edad Moderna. El pasadizo lleva a las alcantarillas. Para cruzarlas, saca el candil. Junto a la alcantarilla hay un zanahoria. Ahora, con la cámara, haz una foto al banquero y revélala en la máquina de revelado del sótano de la tienda.



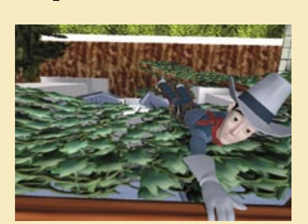
LA HORA DE LA VERDAD

Cumplidos los principales objetivos, llega el momento de pasar a la acción: ¡Hora de volar el puente y robar el banco! Habla con Willy el contrabandista y cómprale el permiso para usar dinamita. Ve a la granja de Alvin, y busca a Tom en el armario del segundo piso. Dale el permiso, el nombramiento del sheriff y la pluma para que "fabrique" un permiso falso. A continuación, ve al banco y pide un cheque conformado, entregándole el título de propiedad. Dale al tendero el permiso falso y el cheque para obtener la dinamita. Compra también el cinturón "lanzadera automática". Dirígete a la base del puente, usa la lanzadera para subir y coloca la dinamita. Utiliza el Winchester con el puente para disparar a la dinamita desde la roca, y así impedirás que Starek reciba refuerzos. Si ahora acudes al saloon, podrás competir con el feriante y con Shorty. Consulta de nuevo el recuadro "El duelo de zarzaparrilla picante" para vencerlos. Shorty dejará de seguirte y podrás pedirle al banquero que apague los ventiladores. Aprovecha la ocasión para poner la foto en la cámara, y desenfundar las pistolas. Revienta la puerta con la palanca y consigue la tarjeta de crédito SISA. Con ella, los granjeros podrán comprar armas y herramientas, momento que Starek aprovechará para tenderlos una emboscada. Debes acabar con todos los matones antes de que estalle la dinamita. El último desafío consiste en encontrar las pruebas que desvelarán al asesino del padre de Rhiannon.

Quiz 5

¿Quién es el mejor bebedor de zarzaparrilla de la región?

A. Shorty
B. Gordo
C. El feriante

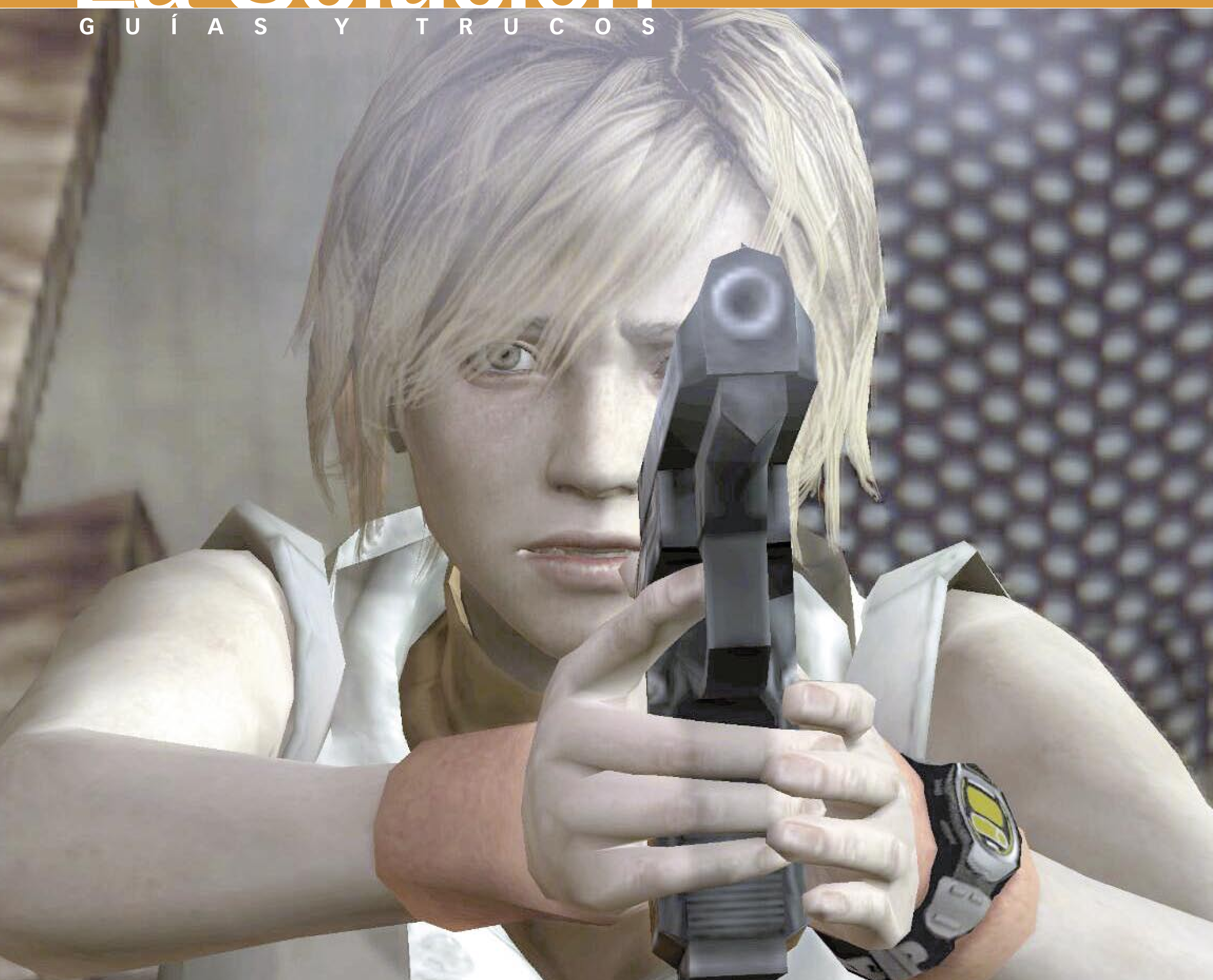


DALE A TU CABALLO la manzana para que la muerda, ve al puente, en donde estará el sheriff, y coloca la manzana en la playa. Después, regresa a la granja de Alvin, que ya estará preparada para recibir el ataque de los vaqueros, y coge la estatua india de la zanja. Ahora, dirígete a la parte de atrás de la cárcel, y coloca la estatua con forma de pie en el suelo embarrado, cerca del sheriff, que husmea por allí. Como cabría esperar, todas las pistas apuntan hacia el malvado William Starek. Ha llegado el momento de ajustar cuentas: Ve a la mansión, entra por las alcantarillas, sube a la habitación de Rhiannon y sal por la ventana, para enfrentarte cara a cara con Starek y sus secuaces. Manejando a Fenimore, ocúpate de Floyd y Starek. Con Rhiannon, dispara un cañonazo a la torre, y apoya el ataque al mismo lugar con la aguerrida mujer de Alvin. Tom deberá encargarse de ametrallar las cajas para acabar con el pistolero que se esconde detrás. Alvin deberá mantener a raya al rufián del árbol, mientras Joe Bannister acaba con el matón escondido detrás del mencionado árbol que Alvin acaba de acribillar. Actuando en equipo, los granjeros conseguirán salvar su medio de vida, mientras el bueno de Fenimore Fillmore encuentra el amor de su vida… ¿O quizá no tanto?

J.A.P.

Soluciones Quiz

1. A. Cinco. **2. C.** Son sobrina y tío. **3. A.** En el lavabo de la escuela. **4. B.** Unas gafas. **5. A.** Shorty.



Silent Hill 3

El miedo es tu amigo

La ciudad del misterio eterno. Rodeada de una niebla casi impenetrable. En nuestras pesadillas, volvemos a encontrarnos en Silent Hill una y otra vez, en esta ocasión reclama nuestra presencia Heather, una joven a la que tenemos que acompañar en una aventura tan terrorífica como alucinante.

En esta guía figuran todos los objetos imprescindibles para terminar el juego, pero si ves que en algún momento se indica que tienes que coger uno y no lo encuentras en donde debería estar, es que no lo necesitas en ese nivel de dificultad. Conscientes de que «Silent Hill 3» es una experiencia aterradora que merece la pena degustar, hemos omitido cualquier referencia al argumento del juego, localizaciones donde se encuentran los monstruos (excepto los jefes finales) y escenas cinemáticas, que no sean totalmente imprescindibles para llegar al final.



PESADILLA

Mi nombre no importa, principalmente porque en estos momentos no sé ni quién soy. Me encuentro en lo que parece ser un parque de atracciones desierto, y la única salida parece ser la puerta situada enfrente. Tras cruzarla he entrado en una sala circular. Me dirijo a una puerta con el letrero Roller Coaster. Paso de largo de un monstruo que está girando en el aire y me dirijo hacia unas escaleras. Subo allí y camino por los raíles en busca de una salida a este parque de locos… pero antes de que pueda avanzar más de un tramo, escucho el ruido de los vagones y… ¡nooooooo!



CENTRO COMERCIAL

Ahora ya recuerdo mi nombre. Me llamo Heather y acabo de despertar de una terrible pesadilla. De alguna manera sabía que, hiciese lo que hiciese en ese sueño, la única manera de salir de él era morir. Ahora me encuentro en un centro comercial y viene a hablar conmigo un detective privado llamado Douglas Cartland. En el baño, salvo el juego en el símbolo místico del espejo. He salido por la ventana y corro por un pasillo exterior hasta una puerta a la derecha que me devuelve al centro comercial. Sigo avanzando y entro por la única puerta que se abre al fondo. Aquí hay una tienda con una verja a medio abrir. Salgo por la puerta que hay tras el mostrador. En un corcho de la pared cerca del ascensor, encuentro el mapa del centro comercial. Salgo por una puerta con el letrero Exit y subo por las escaleras que encuentro a continuación. Avanzo por un pasillo y encuentro una habitación a la derecha con uno de los símbolos místicos. Examino una mesa. Parece que hay una llave, pero no la puedo alcanzar… de momento. Salgo de la habitación y entro de nuevo en la zona comercial del edificio. Entro primero en la que tiene el letrero Bakery y cojo unas pinzas que hay en una esquina. Vuelvo para coger la llave con las pinzas y entro en la Bookstore gracias a la llave.



NUEVOS CONOCIDOS

Tras darme una vuelta encuentro unos libros de Shakespeare (consulta el cuadro "Shakespeare es la clave" para ver la solución). He conocido a un nuevo personaje, se llama Claudia, pero de alguna manera me parece conocerla de antes. Decido continuar y entro en el ascensor, donde consigo una extraña radio que me resulta muy útil, ya que se pone a emitir estática cuando hay un monstruo en las proximidades. Salgo del ascensor y entro en otro cuyo interior resulta inquietante. Busco los servicios y, junto a ellos, encuentro una enfermería. Me dirijo a la parte central del centro comercial y junto a los servicios entro en una habitación y cojo una linterna. Entro en los baños de chicas y cojo la lejía. Ahora tengo que volver a la tienda de ropa que tiene la puerta detrás del mostrador. Cojo la percha, salgo y me dirijo a la derecha, entro en la puerta y veo una escalera colgando del techo. Gracias a la percha puedo alcanzarla y subir por ella. Estoy en la segunda planta, subo por las escaleras mecánicas y me encuentro en la tercera, frente a una puerta con una media luna grabada, pero de momento no puedo entrar. Memorizo su situación y entro en la primera puerta a la derecha tras salir de las escaleras. Mmmm… un perro a la brasa. En su interior encuentro ¿una llave caliente? Salgo, vuelvo a bajar por las escaleras mecánicas y veo dos televisiones en la esquina. Entro por la puerta que hay justo al lado. Aquí cojo una nuez y salgo por la siguiente puerta. Ahora me dirijo a la cocina, yendo por la puerta del este y abriéndola con la llave caliente. Salgo por la puerta opuesta y me dirijo de nuevo a la Bakery. En su interior encuentro una botella de detergente. ►►

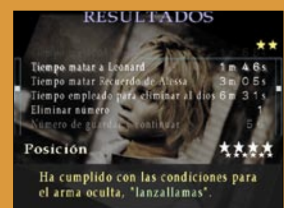
Quiz 1

¿En que sistema apareció el primer juego de la saga «Silent Hill»?

A. Xbox
B. PlayStation / PSone
C. PC

Elige tu destino







HAY FINALES DESENLACES, distintos. Para ver el normal, intenta no pelear contra los monstruos y que no te hagan mucho daño. No perdones a Claudia en el confesionario –puede salir si la perdonamos, pero esto ayuda– y no hables con Douglas en el parque de atracciones.

PARA VER EL FINAL, en el que Heather mata a Douglas, perdona a Claudia durante la confesión e intenta matar bastantes mosntruos, pero no a todos los que veas. Además, no vayas ni siquiera a ver a Douglas en el Parque de Atracciones.

EL TERCER FINAL POSIBLE, enlaza con uno de los finales del primer «Silent Hill» que fue lanzado para la consola PSOne. Para ver este final hay que eliminar a todos los enemigos que puedas encontrar con una de las armas secretas, el arma de Heather, que consigues tras cargarte a 333 monstruos. Los monstruos con los que has acabado se van acumulando. Es decir, que cuando terminas una partida puedes comenzar un nuevo juego con un archivo especial en el que se guarda la cifra obtenida. Contabilizará las muertes desde donde te quedaste en la partida anterior.



EL GUSANO

Me encuentro en un pasillo al final del cual hay un interruptor para desactivar un gran ventilador. Lo pulso y entro en la puerta de al lado, pero me encuentro con una nube de bichos molestos. Mezclo la lejía y el detergente en la papelera que hay junto a la entrada de la habitación y enciendo el ventilador. Con la corriente consigo eliminar una molesta plaga de bichos. Tras caminar un rato por el pasillo he llegado a una nueva zona más amplia. Ahora voy a la izquierda y entro en una nueva habitación, donde abro la nuez, consiguiendo un extraño ópalo. Regreso al tercer piso hasta la puerta con el símbolo de la media luna y uso el ópalo. Al entrar y bajar las escaleras me ataca un gusano gigantesco. Hay seis agujeros, tres a cada lado de la sala. Puede pasar de un agujero a otro y no sé por dónde saldrá, pero al salir, abre la boca para intentar comerme. En ese momento, le disparo desde una diagonal lo suficientemente alejada como para que no me agarre. Disparo una vez y luego salgo corriendo en dirección contraria a la suya. Tras repetir esta secuencia varias veces consigo por fin liquidarlo.



ESTACIÓN DE METRO

Me dirijo ahora a la Happy Burger y al salir, vuelvo a encontrarme con Douglas. Tras hablar con él decido meterme en el metro y volver a casa. Llego a los torniquetes, los paso y cojo el plano que hay a la derecha. Me dirijo a las escaleras del andén 1 y bajo por una escalera mecánica. Aquí cojo unas tenazas y voy a las escaleras que conducen al andén 2. Gracias a las tenazas rompo la cadena de la puerta, bajo y entro en el vagón de tren que está abierto, donde encuentro una fantástica escopeta. Salgo de él y me encuentro con un monstruo terrible.



Las "clásicas" enfermeras zombi del hospital vienen esta vez armadas con pistolas. No te confíes y remata a cada monstruo en el suelo.



Después de los jefes, estos son los monstruos más impresionantes del juego. Elimínalos con la escopeta.



Todas las localizaciones tienen su mapa, normalmente colocado en un tablón. Consúltalos para orientarte.

CUANDO COGÍ LA KATANA ME DI CUENTA DE QUE TENÍA EL MEJOR ARMA QUE PODÍA DESEAR. JUNTO A LA ESCOPETA, YA NO ME DABA MIEDO ENFRENTARME A NINGÚN MONSTRUO



EL TREN

Podría acabar con él, pero prefiero avanzar y subir por las escaleras que quedan justo detrás de las del monstruo. Bajo por otras escaleras hasta el andén 3 y camino hasta el final del andén, bajando a las vías para intentar entrar por la puerta con el farolillo rojo. No puedo entrar, pero noto cómo se aproxima el tren, así que salgo corriendo y vuelvo a subir al andén de un salto. ¡Uffff! Continúo avanzando hasta llegar a un tren con un vagón abierto, que comienza a moverse en cuanto entro. Cruzo todo el tren y al salir del él entro por la puerta y avanzo hasta una nueva puerta. Tras examinar la zona, logro coger una botella de vino, que lleno en una de las habitaciones con queroseno de un depósito. En otra de las habitaciones veo una máquina que corro a conectar, pero no funciona. Utilizo el queroseno que he recogido para llenar el depósito de combustible de la máquina y pruebo a arrancarla de nuevo. ¡Funciona! Ahora bajo por la escalera que aparece para llegar a…



EN LAS ALCANTARILLAS

Me abro camino por los canales pútridos hasta que llego a una habitación donde recojo un secador de pelo. Después salgo y avanzo hasta llegar a una habitación que me da muy mala espina: hay que cruzar una piscina a través de un puente, pero algo me dice que debo usar antes el secador en el en-

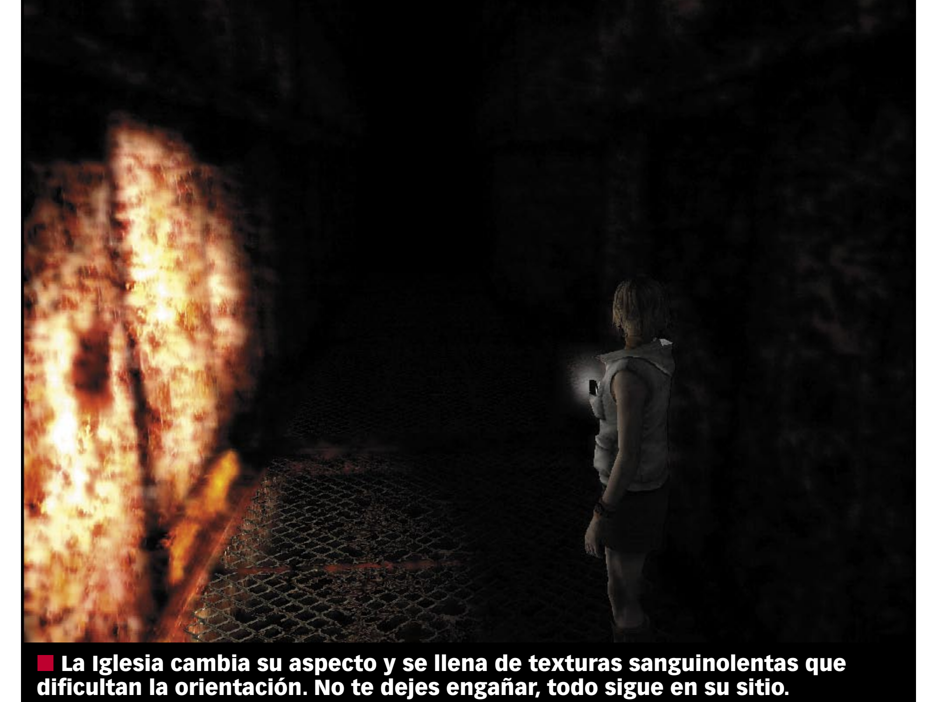
Shakespeare es la clave





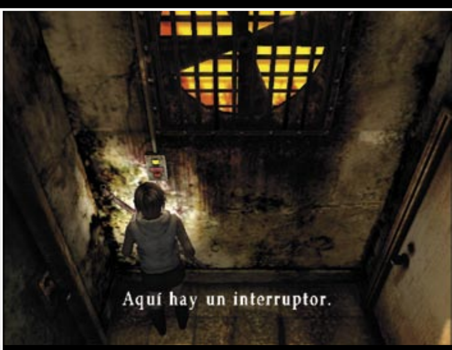
EN LA BOOKSTORE HAY UNOS LIBROS de Shakespeare tirados en el suelo que tienes que coger. Justo al lado de ellos hay una estantería donde verás otros libros del autor y unos espacios vacíos. Ahí es donde tienes que usar los libros que has recogido y colocarlos en un orden determinado.

SEGÚN LA DIFICULTAD en la que estés jugando tienes que: colocarlos simplemente en orden del uno al cinco (fácil) o colocarlos desordenados pero de tal modo que las pintadas de los lomos coincidan lo más posible (normal). En ambos casos, los lomos tienen escrita una clave que hay que introducir en el teclado numérico que encuentras detrás del mostrador. Para el nivel de dificultad difícil, coloca los libros de tal manera que se vea la clave y luego mutiplica la primera cifra por 2, la segunda por 3, deja la segunda y la tercera como están y elimina la última. ¡Ya tienes la clave de 4 números!


La Iglesia cambia su aspecto y se llena de texturas sanguinolentas que dificultan la orientación. No te dejes engañar, todo sigue en su sitio.

Tengo una bebida isotónica.

Las bebidas isotónicas, junto a las ampollas y los kits de primeros auxilios, permiten recuperar fuerzas.



Para librarse de la plaga de escarabajos hay que mezclar la lejía y el detergente y activar el ventilador.

Combate con Alessa

EN CUANTO DETENGAS A LOS CABALLOS del tiovivo aparecerá Alessa, una especie de zombi realmente temible que te atacará varias veces con distintas armas, cada vez más potentes, hasta emplear una ametralladora. Para derrotarla, te recomendamos que utilices la katana, que es el arma má rápida de todo el juego. En cuanto la veas, pégate a ella y golpéala sin parar. Alternativamente, puedes usar la ametralladora o la escopeta, pero te pueden dejar tiradas en medio del combate sin opción a cambiar el arma en el inventario hasta que la hagas caer otra vez.

CUANDO USE LAS ARMAS DE FUEGO ponte a correr alrededor del tiovivo hasta que puedas encontrar un buen ángulo desde el que acercarte a ella corriendo. La clave está en golpearla sin parar con la katana e intentar aguantar los golpes que te devuelva hasta que caiga al suelo. Luego reponte con los kits, ampollas y bebidas isotónicas y espera unos segundos a que vuelva a aparecer de nuevo. Un buen método para vencer es arriconarla contra un caballo mientras la golpeas, de esta manera tendrá más dificultad para esquivar tus golpes y no podrá hacer gran cosa por devolverlos.

chufe que hay a la derecha de la puerta de entrada. ¡Menos mal! Ahora ya puedo cruzar y continuar hasta otra escalera que me conduce a una zona exterior. Doy la vuelta al edificio y entro en él. Subo hasta el quinto piso, donde entro en otra puerta. Ayudada por un colchón enmohecido, lo lanzo al piso de abajo y luego me dejo caer. Salgo por una grieta que hay en la pared y avanzo hasta la ventana del lado contrario.

Quiz 2

¿En qué otro famoso "survival horror" utilizamos una linterna?

- **A.** Warcraft III
- **B.** Resident Evil
- **C.** Alone in the Dark IV



EDIFICIO DE OFICINAS

Ahora me encuentro en una oficina. Salgo y me dirijo a la puerta que tiene el cartel Dance Studio. En la puerta de enfrente encuentro el mapa del edificio y un escritorio. Memorizo dónde se encuentra esta habitación y salgo del Dance Studio, hasta llegar a una puerta con el letrero Exit. Entro y subo hasta la quinta planta. Al entrar en la Art Gallery veo que falta un cuadro, así que salgo por la otra puerta y en una de las habitaciones de este pasillo encuentro la mejor arma del juego: la katana. En el pasillo, sobre unas cajas, está el destornillador. Vuelvo a la galería de arte, salgo de ella y entro en la puerta con el letrero KNM Autoparts, donde recojo el gato. Vuelvo ahora a la habitación del escritorio y abro el cajón con el destornillador. En su interior encuentro una utilísima cuerda. Ahora me dirijo hacia el ascensor entreabierto, uso el gato para abrirlo y remato la faena descolgándome con la cuerda por el hueco del ascensor. A la izquierda hay tres puertas con el letrero "Echo". Abro la única que no tiene la cerradura rota y avanzo hasta dejar atrás una bañera. Al llegar a la segunda bañera, la examino y pierdo la consciencia…



EL LADO OSCURO

Paso una silla con un intrigante muñeco y luego sigo por la izquierda hasta que encuentro una foto mía sobre una mesa. Entro por la puerta de la habitación y recojo el oxydol de un armario y vuelvo al ascensor. Pulso el botón de la primera planta entro en una cafetería, a la derecha. En un frigorífico encuentro un trozo de hígado de cerdo y vuelvo al ascensor para subir a la quinta planta. Al salir, voy a la izquierda, entro en la puerta y luego de nuevo a la izquierda y de frente, hasta otra puerta. En esta habitación cojo las cerillas y salgo. Sigo de frente sin desviarme, giro a la izquierda y abro otra puerta. Avanzo hasta llegar a la galería de arte, donde examino el cuadro llamado "La llama lo purifica todo" y combino delante del cubo el oxydol, las cerillas y el hígado de cerdo. Entro por la nueva puerta y avanzo hasta una habitación con monedas en una mesa. Cojo una y saco de la máquina de bebidas una lata. Dentro está la llave de seguro de vida. Vuelvo a la primera planta en el ascensor y utilizo la llave para abrir una nueva habitación. Avanzo hasta el final y entro en una sala donde leo una extraña frase que hay sobre la mesa. Vuelvo a la primera planta y observo con alegría que el monstruo se ha desvanecido. Hora de salir de aquí por la puerta que ha dejado al descubierto.

Quiz 3

¿Cuál de estos escenarios aparece en todos los juegos de la saga?

- **A.** Taberna del puerto
- **B.** Discoteca
- **C.** Hospital



EL HOSPITAL DE SILENT HILL

Voy a la izquierda hasta que veo un callejón también a la izquierda. Al final del mismo veo un letrero que pone "Daisy Villa Apartments". ¡Ya estoy en casa! Busco la puerta de mi apartamento, la 102, y entro en ella. Tras un intenso encuentro con la misteriosa Claudia, me encuentro en el tejado del bloque luchando contra un engendro. Es muy rápido y se cubre con dos cuchillas que tiene en los brazos, así que decido que la mejor estrategia es correr en círculos alrededor de la azotea y cuando se acerque, dispararle intentando sorprenderle por la espalda. Me lleva un tiempo, pero logro terminar con él. De vuelta en mi apartamento, decido salir al pasillo e irme del bloque a través de la puerta que está junto al símbolo místico. Al fin he llegado a la ciudad maldita de "Silent Hill". Me dirijo al Hospital y para ello, decido coger la primera ►►

calle a la izquierda según salgo del motel y continuar por Carroll St. Al entrar en el Hospital cojo el mapa de la habitación opuesta a la entrada.

TOMO EL ASCENSOR, subo a la planta 2 y, en el vestuario de chicas, encuentro dos objetos: un frasco de perfume y un quitaesmalte. Voy a la de-



recha y me encuentro con una puerta cerrada que abro pulsando la siguiente combinación: 4-6-3-9 (nivel fácil), 8-6-3-4 (nivel normal) o 4-8-9-6 (nivel difícil). En el corredor, entro en la puerta M4 y examino el reloj de la mesilla. Se ha parado en una hora cuyas cifras me permiten abrir el maletín de la cama. Cojo la cámara Instant del maletín y me dirijo a la planta baja. Me encamino a la puerta C4. En la pared, utilizo el quitaesmalte para extraer la llave de la escalera. Salgo de la habitación y me dirijo a la puerta que está en la primera planta cerca del pasillo con las habitaciones marcadas con una "C". Uso la llave y bajo hasta el sótano. Cojo la ametralladora, entro en la habitación de al lado y utilizo la Instant para sacar una foto a la parte trasera de la estantería. En la foto, obtengo un código del cual, por supuesto, tomo buena nota.

Quiz 4

¿Cómo se llama la el detective que aparece en el juego?

A. Harry
B. Douglas
C. Jake



En la escena final con Claudia, hay que usar la joya que llevamos desde el inicio del juego para desencadenar el emcionante desenlace.

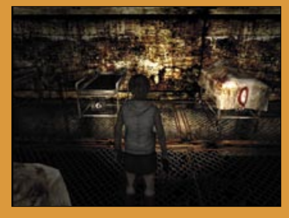


Hay que recoger las armas cuerpo a cuerpo, ya que en la munición puede escasear en el peor momento.



Pese a su aspecto, estos monstruos no son demasiado peligrosos. Son lentos y se les puede atacar muy bien.

En el crematorio





LA LLAVE ESTÁ EN EL HORNO y hay que resolver un puzzle para cogerla. En el nivel fácil, la cosa es tan sencilla como acercarse simplemente al horno y cogerla, no hay que hacer nada más. ¿Sencillo, verdad?

EN EL NIVEL DE DIFICULTAD NORMAL tienes que examinar con cuidado la colocación de las camas en la habitación y el número que tiene cada una. En la puerta del horno hay una retícula de 4x3, y cada cuadro representa a una cama (esto es, a un número). Cada número escrito en la retícula indica por un lado la cama a la que debemos dirigirnos para ver su números, y por otro lado, el orden en que debemos componer la contraseña que sale con los números de las cuatro camas.

EN EL NIVEL DIFÍCIL la cosa se complica: ahora tienes un poema escrito en cada cama, más uno más en la puerta del horno. Todos los poemas hacen referencia a pájaros, de tal manera que a cada cama le corresponde un pájaro, y cada cama tiene un número. La clave está en el poema de la puerta, que remite a unos pájaros determinados, exactamente los de las camas números 9, 2, 7 y 1. ¡Clave resuelta!



EL GUARDIÁN

Me dirijo al tercer piso y abro la puerta cerrada con un código introduciendo los números de la fotografía. Avanzo hasta la habitación S12 y tras una charla telefónica me encamino a la segunda planta, hasta el pasillo con las habitaciones "M". Junto a la habitación M6 hay otra puerta con la letra "M" y el número borrado. Entro en ella y me enfrento a un laberinto. Tras superarlo, bajo a la segunda planta con el ascensor. Entro en los vestuarios de chicas, cojo una bolsa de basura y después me dirijo al tercer piso. En la habitación número 4 hay un cadáver que chorrea sangre. Lleno con ella la bolsa que acabo de coger. Ahora bajo hasta la planta B3, donde me encuentro con un horno crematorio al fondo. Consulta el cuadro "En el crematorio" para saber cómo obtener la llave. Ya con la llave incinerada en mi poder, vuelvo a la planta baja y la utilizo para acceder hasta el pasillo con las habitaciones "C". Entro en la C4 y vació la bolsa de sangre sobre la camilla. Bajo por las escaleras y acabo con el guardián del sello de Metatrón disparando repetidamente y a distancia. Luego regreso a la habitación 106 del motel.



PARQUE DE ATRACCIONES

Tomo Nathan Avenue hasta el parque de atracciones. Al entrar en la sala circular entro en la tienda y cojo la llave de la montaña rusa que hay junto al símbolo místico. Salgo y uso la llave para entrar en la cabina y desactivar la atracción. Camino por los raíles y al despertar, entro en la Borley Haunted House. Entro por la puerta negra y tras un rato me encuentro con dos largos pasillos y una extraña niebla roja, así que corro todo lo que puedo y logro salir de la casa. Abro una verja que tengo enfrente y me dirijo hacia un teatro al aire libre.



PASEO EN TIOVIVO

En el escenario encuentro un zapato rojo, y en uno de los bancos de los espectadores, una cadena. Abro otra verja cercana y paso a una de las atracciones. Engancho un extremo de la



El enfrentamiento final con el dios es un combate de resistencia donde las armas de fuego juegan un papel preponderante. Reserva munición...



Aunque no son imprescindibles, puedes consultar los numerosos textos desde el inventario.



Claudia pedirá que la perdonemos en una confesión. La elección condiciona el final del juego.

Puzzle del Tarot





PRIMERO HAY QUE RECOGER las cinco cartas que nos permiten resolver el puzzle. Si has seguido la guía deberías tenerlas todas, pero te las recordamos para que puedas localizar la que te falte: El Loco, Ojo de la Noche, El Colgado, Luna y La Sacerdotisa. El siguiente paso es colocar las cartas en el orden correcto en la puerta. Para ello, tienes una retícula de 3x3 casillas, que vamos a numerar de la siguiente manera: la casilla superior izquierda es la número 1, y las dos siguientes de la misma fila la 2 y la 3. La que está debajo de la 1 es la número 4 y las dos siguientes de la misma fila la 5 y la 6. El resto van de las 6 a la 9.

AHORA ASIGNAMOS UN NÚMERO a las cartas según el nivel de dificultad para que veas dónde hay que colocarlas. En el nivel fácil, la secuencia es la siguiente: 1– El Loco, 3 – Luna, 5 – Ojo de la Noche, 7 – El Colgado y 9 – La Sacedotisa. En nivel normal: 1– Ojo de la Noche, 3– Luna, 4 –La Sacerdotisa, 6 – El Loco, 8 – El Colgado. Por último, el nivel difícil se resuelve con la siguiente secuencia: 1 – La Sacerdotisa, 2 – Ojo de la Noche, 5 – El Loco, 6 – Luna, 7 – El Colgado.

NUNCA PENSÉ QUE CLAUDIA SE ARREPINTIERA DE SUS PECADOS Y VINIERA A MI PIDIENDO PERDÓN. SABÍA QUE MI ABSOLUCIÓN PODRÍA CAMBIAR EL FINAL DE LA AVENTURA

cadena en la columna central de la atracción y el otro en la puerta oxidada que está justo enfrente. Activando la atracción en la cabina que hay junto a ella, logro desencajar la puerta. Tras un breve encuentro con Douglas salgo por donde he entrado y… entro en la atracción Fortune Teller, cojo la cabeza de muñeca de la mesa y vuelvo a salir. A la derecha hay otra atracción, así que entro también. Coloco la cabeza de muñeca en la mano de la estatua de Blancanieves y el zapato rojo en el pie de Cenicienta. Salgo de la atracción y llego a un tiovivo. Me lío a espadazos con ellos hasta que ninguno se mueve. Nada más pararse el tiovivo, me enfrento a un monstruo aterrador. Consulta el cuadro "Combate con Alessa" para vencerle.



LA IGLESIA

Cojo una carta de Tarot, el "Ojo de la Noche", de encima del altar. Salgo por la puerta de la derecha y entro en el confesionario cercano, no sin antes coger el mapa de la Iglesia de la pared de al lado. En mis manos está darle el perdón o negárselo a Claudia. Salgo por la puerta de la izquierda y avanzo hasta una sala con unas gigantescas pinturas. Al salir de aquí, me fijo en unas pisadas de sangre en el suelo que conducen hasta un cuadro. Haciendo el cuadro a un lado, hallo una gran sala con un ascensor. Entro en la última puerta de la derecha y cojo la carta"Luna". Salgo y bajo por el ascensor a la planta inferior. Entro por la primera puerta de enfrente y sigo recto hasta el depósito de cadáveres, donde consigo otra carta, "El Colgado". Vuelvo a la sala del ascensor y entro en la cuarta puerta de la derecha. Sigo por el saliente y entro por la última puerta. Luego la primera a la izquierda, cruzo una habitación con enemigos y en el pasillo, veo unas pisadas que seguir.

Quiz 5

¿Cual es el mejor arma de «Silent Hill 3»?

A. El shuriken
B. La ballesta
C. La katana



EL TAROT

Me conducen a una sala donde consigo la carta de tarot "El Loco", oculta en un libro. Doy media vuelta y vuelvo atrás, pero ahora continúo en la otra dirección, hasta una nueva estancia. Se trata de la habitación de Alessa, donde cojo la llave de latón de la pared. Vuelvo sobre mis pasos hasta la habitación del ascensor y subo a la otra planta. Vuelvo a la sala del confesionario, no sin antes tener que matar en la más absoluta oscuridad a dos monstruos que acechan ocultos en el aula. Al llegar, abro la puerta de la izquierda usando la llave de latón y avanzo por el pasillo hasta entrar en la primera puerta a la derecha. Dentro me espera la última carta: "La Sacerdotisa".



FIN DEL HORROR

Ya solo tengo que regresar a la habitación de Alessa y usar las cartas para abrir la puerta. Consulta el cuadro "El puzzle del tarot" para ver cómo. El final está ahí mismo, puedo sentirlo. Por eso, solo te contaré que he decidido usar el colgante cerca del agujero del suelo, que después me enfrento a mi peor pesadilla, el Dios de Claudia. Consulta el cuadro "Combate final con Dios". ¡Enhorabuena! Si quieres puedes ver el cuadro "Elige tu destino" y acceder a los distintos desenlaces.

M.J.C

Soluciones Quiz

1.B. PlayStation. **2.C.** Alone in the Dark IV. **3.C.** Hospital. **4.B.** Douglas. **5.C.** La katana.

Armed & Dangerous

ACCIÓN EXTREMADAMENTE PELIGROSA

Repartir "leña" a lo largo y ancho de la Galaxia no es tan fácil como lo pueden pintar en muchas pelis de ciencia ficción… En estas dos páginas te enseñamos unos cuantos truquillos y te ofrecemos consejos útiles para salir airoso en tu tarea.



El mejor consejo a seguir en este juego es el de no avanzar ni demasiado rápido, ni tampoco detenerte un segundo más de la cuenta para contemplar "las vistas": lo ideal es que estés en movimiento constante, esquivando disparos y granadas a la vez que repartes plomo. Siempre que te sea posible, haz volar por los aires los barracones militares de forma que logres evitar que aparezcan más mercenarios. Cuando veas que se acerca un vehículo aéreo, descarga sobre él tu artillería pesada y luego devuelve tu atención al campo de batalla. Recuerda también que tus aliados no están para dar color al juego. Con la tecla "1" les mandas a la batalla, y con la tecla "3" les reclamas de vuelta. Ten en cuenta que ellos también pueden morir, así que vela por su integridad. Si tu salud está bajo mínimos, Q te ofrecerá (a veces) una taza de té. Para reponer sus estados de salud ve a una taberna, o bien "oblígales" a tomar un botiquín del suelo, pasando por encima de él. Suerte, ¡y a por los malos!

Avanzar y resistir





■ **LA BRÚJULA** y el informe de objetivos son más útiles de lo que puede parecer en principio, así que mantenlos siempre a la vista. Si llegas a un punto en el que ya no puedes avanzar más, pese a las indicaciones, significará que te has dejado algo por hacer. Generalmente, se trata de coger algún objeto importante, destruir un número concreto de fortificaciones o rescatar a alguna criatura. Si se oye una alarma cuando llegues a lugares llenos de enemigos, entonces deberás buscar los altavoces de megafonía y destruirlos, o de lo contrario, seguirán apareciendo soldados. Aprovecha la detonación de los barriles explosivos para acabar con ellos.

■ **LAS TABERNAS** que irás encontrando son un punto esencial para reponer tanto tu salud como tu arsenal, ya que al entrar en una, se recargan automáticamente tus armas y tu barra de salud. No obstante, es aconsejable recordar su posición y regresar solo en caso de necesidad, pues el número de recuperaciones no es infinito. Una vez dentro, aprovecha para cambiar tus armas según sean tus necesidades, y no te preocupes por perder otras, pues más adelante podrás recuperarlas. No obstante, intenta llevar siempre un "trombón" encima, por si los "moscones". Y cuando tengas un momento de descanso, recuerda siempre guardar la partida.

Torretas y Jet-Pac





■ **LOS NIDOS** de ametralladoras son de lo más molestos, pero si matas al artillero que los controla, siempre puedes ser tú quien tome los mandos de la máquina para deshacerte del resto de la tropa a voluntad. Lo mismo sucede con los cañones, aunque en este caso, acercarse a ellos exige esquivar bien los proyectiles. Para ello, busca sus ángulos muertos y si no puedes pasar, ve por otro camino. Probablemente puedas llegar a ellos desde otro lugar o incluso no volver a verlos. También es interesante usar el rifle de precisión para eliminar a los artilleros desde lejos, aunque a veces esto provoque que los enemigos de la zona se abalancen sobre ti.

■ **EL JET-PAC** permite realizar vuelos cortos…o saltos largos (según se mire, claro). Una vez pulsas el botón de saltar y llegas al punto más alto, tu personaje comenzará a planear en un suave descenso, a no ser que pulses el botón para retraer las alas, en cuyo caso, caerá en picado. Esta maniobra es bastante útil para esquivar proyectiles o escalar fortificaciones rápidamente, pero acuérdate de volver a sacar las alas antes de aterrizar, o sufrirás daños. En la mayoría de escaramuzas, permanecer estático en el aire mucho tiempo significa ponerte a merced del enemigo, así que acostúmbrate a desplazarte de forma irregular mientras disparas.

Armas Ligeras





■ **AL COMENZAR** el juego solo dispones del rifle Hawkings. Parece poco potente, pero es un arma muy versátil, pues tiene munición ilimitada y acaba de un plumazo con la infantería si apuntas a la cabeza. En misiones avanzadas, resulta de gran ayuda para liquidar francotiradores (a falta de algo mejor…) La ametralladora Flemming es el contrapunto: escasa precisión a cambio de una lluvia de balas interminable. Los cargadores de 100 proyectiles y una capacidad de 1000, en total, aconsejan abusar del gatillo para liquidar enemigos cercanos a la vez que te desplazas lateralmente.

■ **LA PRECISIÓN** viene de la mano del rifle Cyclops. Sus balas, de gran calibre, taladran cualquier armadura, aunque para eliminar francotiradores enemigos es necesario apuntar a la cabeza. Su único inconveniente es la escasa munición que encontrarás por el camino. Por este motivo, conviene reservar las balas para "limpiar" cañones, torretas y nidos de ametralladoras desde lejos. Además, algunos enemigos te disparan desde lo alto de torreones o mesetas y solo es posible derribarlos con el Cyclops. Incluso aunque no uses mucho este arma, su mira telescópica es perfecta para escrutar el horizonte y ver lo que te espera antes de proseguir.

Armas Pesadas





■ **EL VINDALOO** es una de las armas de mano más destructivas. En realidad es un lanzacohetes que destruye todo lo que toca, con excepción de enemigos finales o edificios. Allí donde pongas la mira, será donde impacte el misil. Más adelante, encontrarás una versión mejorada que dispara cuatro proyectiles simultáneos, y que buscan automáticamente objetivos, lo que significa que si lanzas una de estas monadas en campo abierto, eliminarás a cuatro soldados de un solo disparo. Por desgracia, la munición de este artilugio no es muy abundante hasta las últimas misiones.

■ **EL TROMBÓN / MORTERO** es una parodia de lanzagranadas realmente efectiva. Pese a que los proyectiles describen una trayectoria parabólica, en la práctica el recorrido es bastante regular y allá donde pongas la mira, llegará la granada. Es un arma ideal contra zeppelines y torretas. Por último, contarás con el "lanzatiburones", un arma sorprendente, puesto que al dispararlo, un enorme tiburón surcará el firme devorando a los primeros enemigos a su alcance. En general es muy útil para limpiar torretas, lo que te evitará acercarte a ellas, pero en escaramuzas con muchos tiros no es una gran alternativa, excepto para crear confusión.

Ítems Especiales





■ **LAS BOMBAS** son armamento secundario, pero no por ello son menos útiles que las armas pesadas. Al contrario, todas resultan necesarias para destruir edificios resistentes y con la mayoría despejarás el campo de batalla. Las pegajosas son fáciles de usar: si apuntas bien, se adhieren a los enemigos y los enloquecen, para explotar en unos segundos, dañando a quienes estén alrededor. Ideales contra enemigos de final de fase, aunque algo lentas en su detonación. Y además abundan en los escenarios y puedes llevar cinco a la vez.

■ **LA REINA** de las bombas es la "vuelta del revés". Solo puedes llevar una, pero cuando la usas, acaba con toda la infantería (volcando el plano terrestre). También tienes la de "traición", que provoca que los enemigos afectados por su explosión se disparen entre ellos… La bomba "de puñetazo ó K.O." es divertida al atraer a todos los enemigos hacia la pantalla y entonces puedes abofetearles uno a uno, aunque no es muy útil. Por último tienes la bomba de "agujero negro", que absorbe a los enemigos.



Total Club M. 2004

LAS ESTRATEGIAS PARA ARRASAR EN LA TEMPORADA

Ser un buen entrenador de fútbol, y a la vez, dirigir el club de tus amores, no es una tarea nada sencilla y requiere muchas horas de práctica. En estas cuatro páginas te explicamos los aspectos que debes desarrollar y vigilar más de cerca.



Gestionar un club de fútbol, ocupándose al mismo tiempo del ámbito financiero y de la dirección deportiva conlleva un trabajo que puede llegar a ser abrumador. Lo mejor será concentrarnos en los aspectos prioritarios y delegar en la IA del juego otros menos importantes. Por un lado, tenemos las fichas de los jugadores, sus sueldos y los del resto de personal del club, las instalaciones y la promoción. Y por otro, debemos dirigir y entrenar el equipo desde el banquillo, así como diseñar estrategias para los encuentros.

En «Total Club Manager 2004» se hace necesario controlar perfectamente todas estas tareas si queremos cumplir el objetivo de triunfar en el mundo del fútbol. Para ayudarte, hemos preparado esta guía de consejos en la que describimos los factores a tener en cuenta en cada proceso y cómo sacar el máximo partido a los jugadores en el terreno de juego. En definitiva, explicamos las acciones que puede llevar a cabo un entrenador, y cómo obtener el mayor rendimiento de nuestros ingresos en las operaciones financieras del club.

Los comienzos





ELEGIR EQUIPO es una tarea que puede parecer sencilla a primera vista, pero que a medida que avanzamos en el juego resulta más difícil de lo que parecía. Elegir un equipo de los denominados "grandes" es, sin duda, una opción muy atractiva, pero no exenta de infinidad de complicaciones, sobre todo porque son muchos los apartados a tener en consideración y las elevadas cifras que son necesarias de manejar. Por el contrario, manejar un equipo de los modestos, aunque no sea, a priori, una decisión tan atractiva, no tendrá tantas complicaciones como en el caso anterior.

ELEGIR EL PUESTO de trabajo que vamos a desempeñar también es una decisión bastante importante. Si no tenemos demasiada experiencia en este tipo de juegos, lo mejor será no ser demasiado ambiciosos, liándonos la manta a la cabeza e intentando gestionar todos los departamentos del club. Una actitud mucho más inteligente puede ser centrarnos en aquellos trabajos que más nos gusten, dejando lo demás al servicio del personal –La IA del juego–. Otra buena opción, es elegir sólo las tareas del entrenador; así pondremos concentrarnos en el ámbito deportivo.

El entrenador





LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO son realmente imprescindibles si pretendemos que los jugadores alcancen el máximo nivel, tanto físico como en sus habilidades especiales. Es muy importante realizar unas sesiones de entrenamiento equilibradas, intentando efectuar el mayor número posible de ejercicios, pero no todos el mismo día, sino espaciándolos a lo largo de toda la semana, e incluso, a lo largo de todo el mes. Debemos hacer hincapié, sobre todo, en las carreras y en los partidos de entrenamiento, realizando ejercicios de estiramiento muscular una vez terminados, para evitar así posibles lesiones en los jugadores.

LA ESTRATEGIA DEL EQUIPO no tiene que ser siempre la misma. Es más, podemos variarla siempre que lo deseemos y adaptar con ello el estilo de juego de nuestro equipo, dependiendo de las características y virtudes del adversario. En todo caso, siempre es importante haber practicado antes algunas jugadas ensayadas en las sesiones de entrenamiento, como por ejemplo el fuera de juego. También debemos potenciar el juego defensivo u ofensivo en función de las cualidades de nuestro equipo.

Forma física y moral





LA FORMA FÍSICA de los jugadores viene determinada por la buena planificación del entrenamiento, lo que significa que no basta con entrenar más, sino que hay que ejercitar correctamente todos aquellos puntos débiles del equipo. Para ello, si tenemos experiencia, podemos hacerlo nosotros mismos, pero si no es así, podemos contratar un especialista para que desarrolle un plan de entrenamiento específico a medio o largo plazo. Si un jugador tiene acumula cansancio, lo mejor será darle unos cuantos días libres.

LA MORAL de los jugadores es otro factor importante a tener en cuenta a la hora de afrontar un partido de manera que cosigamos seleccionar el mejor once inicial. Este factor viene determinado por una serie de valores, como el equipo contrario, las bonificaciones, las conversaciones con los jugadores y la prensa, etc… Por eso, hay que tener cuidado al elegir las contestaciones que vamos a dar en las ruedas de prensa y el trato que tengamos con cada jugador. Si la moral del equipo es baja, la aptitud en el campo será deficiente, disminuyendo las posibilidades de ganar el partido. Si esta situación no varía, será fundamental contratar a un psicólogo.

Los contratos





REVISAR LOS CONTRATOS de los jugadores antes de que lleguen a expirar, es una buena manera de evitarnos ciertos problemas, de ahorrar dinero, y de mantener a los buenos jugadores en nuestras filas. Además, cualquier jugador se sentirá más a gusto y su moral subirá si tiene su futuro asegurado. Si queremos que el jugador se quede en el club y no pueda ser fichado por otro, lo mejor será que esté contento, firmándole un buena ficha e incentivándole con primas según objetivos.

FICHAR AYUDANTES como ojeadores, entrenadores, psicólogos, un entrenador para el segundo equipo, director de marketing, etc… es bastante importante por varias razones; la primera, porque si nos vemos agobiados por tanto parámetro a tener en cuenta, estos fichajes nos quitaran trabajo y nos permitirán centrarnos en aquellos otros que más nos interesen, como puede ser el apartado deportivo; la segunda es que, al ser personal que está especializado y se dedica a un campo en concreto, siempre harán el trabajo de una manera mucho más efectiva que nosotros mismos, intentando abarcar todos las tareas del club.

El apartado financiero





PEDIR UN CRÉDITO al banco es la forma más fácil y rápida de obtener el dinero necesario para fichar a algún jugador estrella o a varios jugadores necesarios para completar la plantilla. Aunque tengamos el dinero para afrontar el gasto, es recomendable el crédito: nunca se sabe qué puede ocurrir más adelante, y es mejor soltar la pasta poco a poco, que no una gran cantidad de golpe. Si optamos por pedir un crédito, debemos contar con aspectos como el tipo de interés que nos impondrá el banco, que dependerá de la cantidad solicitada y del tiempo a amortizarla.

LAS INVERSIONES también son una forma sencilla de lograr dinero, pero tienen su riesgo. Al principio, no podremos invertir en la bolsa nada del capital del club. Antes deberemos cumplir unos requisitos mínimos como estar al frente del club al menos tres años. Cuando decidamos entrar en bolsa, deberemos tener en cuenta que si por algún motivo queremos cancelar la inversión, tendremos que pagar íntegramente los intereses, y que los accionistas del club harán más presión sobre los resultados finales de la operación, gracias a las expectativas originadas.



Siempre será positivo tener una buena relación con cada jugador del equipo.



En el apartado financiero, los contratos con patrocinadores son muy rentables.

Relaciones públicas




■ **EL MARKETING** del equipo es una forma más de ganar dinero. No hay que subestimar el beneficio financiero que resulta de las vallas publicitarias o de la venta de artículos –como camisetas u otros productos con la marca del club–. En la gestión de las vallas, podemos negociar con varias empresas interesadas en anunciarse. Para lograr el mejor contrato posible, habrá que negociar siempre los precios, pero no exigir demasiado, ya que dicha empresa puede acabar perdiendo el interés. En los productos, debemos controlar las ventas y el almacén para no quedarnos sin artículos en el peor momento. Así eliminaremos los productos que se vendan peor.

■ **LOS AFICIONADOS** al equipo son otro elemento fundamental si queremos perdurar en el puesto y desarrollar una larga carrera profesional. Si observamos que el apoyo de la afición baja considerablemente, una buena forma de solucionarlo es regalando entradas o rebajando los precios de las mismas, u organizando alguna sesión de firmas de autógrafos. Pero, si aun así no conseguimos aumentar nuestra popularidad, puede que sea el momento de contratar los servicios de un representante. Por supuesto, todo esto no funciona si los resultados deportivos son deficientes y no conseguimos alcanzar las expectativas de la temporada.

Supervisión de partidos




■ **EL FÚTBOL FUSIÓN,** o jugar los partidos directamente, sin que los gestione el juego automáticamente, es una forma de influir en el resultado final del partido, sin que tengamos que depender exclusivamente de los parámetros que tengan nuestros jugadores en ese momento. Es una manera aceptable de suplir nuestros errores a la hora de planificar el entrenamiento, interviniendo directamente con nuestro estilo de juego, en el resultado final. No obstante, la condición física y el cansancio del equipo sí que se harán notar, con lo que, aunque sea una táctica válida casi siempre, no siempre dará el resultado que buscamos.

■ **DAR INSTRUCCIONES** como técnico desde el banquillo, también es una forma de influir directamente en el resultado, aunque menos contundente que la anterior. Si queremos realizar cambios en la alineación actual, sustituir a un jugador concreto, o incluso dar instrucciones desde el banquillo como pasar el balón, despejar o realizar una entrada, podremos hacerlo en cualquiera de las formas que deseemos ver el partido, menos en el modo mostrar resultado final. En el modo texto, sólo podremos influir en el partido cuando aparezcan, de forma breve, las opciones disponibles como pasar o chutar el balón.



■ **Una de las tareas más difíciles será ajustar la ficha al potencial del jugador.**



■ **Los equipos con mayor presupuesto son los más difíciles de gestionar.**

Instalaciones




■ **EL ESTADIO** de juego es el escenario que más visitaremos, por lo que es interesante tenerlo en perfectas condiciones y, si es posible, ampliarlo en cuanto podamos. Con ello ganaremos puntos en la popularidad de los aficionados, más capacidad para vallas publicitarias y un mayor número de asientos disponibles –más dinero, pero también más gastos–. Para realizar cualquier reforma, primero hay que contar con el dinero suficiente, y después, solicitar la propuesta del arquitecto modificando aquello que más se ajusten a las necesidades del club.

■ **LOS PUNTOS DE VENTA** han de tenerse muy en cuenta, no sólo para ganar más dinero, como puede ocurrir con el centro comercial, el hotel, o el restaurante, sino para mejorar otros aspectos trascendentales como la asistencia de público en los partidos –construyendo un aparcamiento o una estación de tren–. En lo que respecta al terreno deportivo, la construcción de instalaciones como un centro medico, una agencia de viajes o una escuela de idiomas, mejorarán los servicios disponibles para los jugadores, e incluso la relación con los aficionados.

La actitud en el Club



LAS CONVERSACIONES con los jugadores, de manera individual, influyen directamente en la actitud y motivación de los mismos. Dependiendo del carácter de cada uno, pueden reaccionar de muy diversas formas a los comentarios y conversaciones que mantengamos con ellos. Una buena forma de evitar malos entendidos es fijarse en su personalidad antes de iniciar cualquier tipo de conversación con él. Hay que tener en cuenta que sólo contamos con cinco conversaciones cada semana, y que no podremos repetir un tema de conversación con el mismo jugador durante un mes, por lo que hay que medir bien nuestras palabras. En este aspecto, es recomendable ir al grano. Lo ideal es encontrar el equilibrio entre no cambiar de opinión alegremente, pero dejar una puerta abierta a la negociación.

LA DISCIPLINA es un factor a tener muy en cuenta si no queremos tener problemas a la larga. Puede empezar con un jugador y extenderse al resto de la plantilla. Cada vez que algún jugador se salte las normas establecidas por el club, lo mejor será sancionarle, y no dejarlo pasar como si no hubiera ocurrido nada. La sanción no debe ser muy severa, sobre todo si es la primera vez que inflinge las normas, sino más bien moderada, pero siempre imponer una multa. También hay que tener criterio con uno mismo y ser consecuente con las decisiones tomadas, imponiendo el mismo castigo tanto para una estrella del equipo como para otro con menos peso en el vestuario.





Si descendemos en la tabla tendremos que ocuparnos de subir la moral.



Con el acceso a la sala de trofeos ayudamos a mantener la imagen del club.



Cuidado con las declaraciones a la prensa. Pueden costarnos caras.



Hay que controlar el precio de las entradas para mantener la asistencia.

Los más jóvenes de la casa





EL EQUIPO DE JUVENILES que tengamos a nuestro cuidado, es uno de los patrimonios más valiosos del club. La cantera puede dar grandes estrellas para el primer equipo si sabemos desarrollar su potencial y ofrecer oportunidades. En el futuro pueden cubrir un puesto en el campo que no tenga un buen suplente. Lógicamente, no todos serán aptos para el primer equipo, pero aún podrán hacernos un buen servicio si negociamos con otros clubes su traspaso. De esta forma podemos ganar bastante dinero con su venta o cesión, habiendo realizado una inversión relativamente pequeña. Cuidado con la fuga de una de nuestras jóvenes promesas si sobresale por encima de los demás. Si nuestro asistente técnico o el entrenador nos sugieren el nombre de alguno de ellos, lo mejor será ofrecerle un contrato con el segundo equipo.

LAS JÓVENES PROMESAS también podemos encontrarlas en el extranjero, para ello lo mejor es construir residencias de juveniles en países vecinos, cada vez que se descubra una figura, será automáticamente incluida en el equipo. Toda esta infraestructura, junto con los "ojeadores"nos ayudarán a detectar los juveniles con mayor potencial. Además podremos integrarlos dentro de la estructura del club, eliminando los problemas de un fichaje extranjero.
Hay que tener especial cuidado con aquellos que sean menores de quince años, contratando mentores –si es posible a un jugador experimentado–, para perfeccionar sus habilidades y profesores particulares para mejorar sus notas escolares si son demasiado flojas. Si no lo hacemos, puede que los padres aparten al juvenil de los entrenamientos.

Contract J.A.C.K.

COMO UNA GUÍA BÁSICA DE SUPERVIVENCIA, te ofrecemos estos consejos entre los que no faltan unas cuantas técnicas para poder enfrentarte a un millar de enemigos sin morir en el intento. Será duro, nadie lo duda, pero no imposible.

COBERTURA Y AVANCE

1 **LA INTELIGENCIA** de los enemigos no es precisamente la más elevada que hayamos visto en el género, pero conviene que tengas siempre en cuenta sus pautas de acción, para evitar sorpresas desagradables. Avanza siempre poco a poco, intentando eludir espacios sin cobertura o muy cerrados. Cuando entres en una habitación, en lugar de irrumpir sin más, asómate primero para ver lo que te espera. Recuerda que en cualquier situación es conveniente buscar barriles, cajas o estanterías tras los que guarnecerte mientras se produce el tiroteo.

2 **AL ACABAR** con un pelotón, lo más probable es que aparezcan nuevas oleadas de enemigos por tu retaguardia o por los flancos, sobre todo cuando te encuentras en áreas abiertas con diversos puntos de acceso. Si no encuentras la salida de la zona, o cuando hay alguna puerta que no se abre, piensa que probablemente debas finiquitar a algún mercenario extraviado (a veces están apostados en puntos elevados o simplemente alejados de tu línea visual). En cualquier caso, recuerda salvar la partida tras salir airoso de una escaramuza, y evita hacerlo durante el fuego cruzado.

Granadas



LAS BOMBAS DE LUZ son especialmente útiles si haces uso de ellas en espacios cerrados. Su efecto apenas dura cuatro segundos, pero es tiempo más que suficiente para entrar en una sala y acabar con todos los enemigos que estarán aturdidos. Las Granadas de Fragmentación son aún más útiles si se lanzan a través de ventanas o en lugares en los que el enemigo no puede escapar.

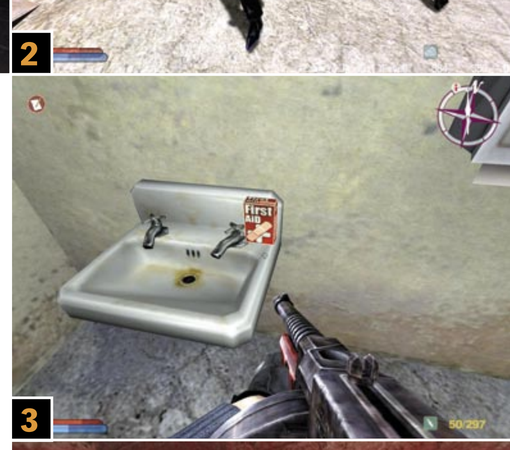


1

2

LA SALUD ES LO PRIMERO

3 **DOSIFICA LOS BOTIQUINES** desde el principio: no tomes los kits grandes si tu salud está por encima dos tercios. Mejor, sigue luchando y regresa adonde lo encontraste para aprovecharlo más. Lo mismo pasa con los chalecos antibalas. La barra de blindaje es una segunda piel que te protege, pero su ausencia multiplica el daño en el indicador de salud estándar.



3

4 **LAS HERIDAS** que recibes aturden tu visión, así que conviene que te apartes de las balas y recobres la orientación en lugar de limitarte a responder a tu agresor. Avanza a lo "Rambo" sólo si tus medidores energéticos están al máximo. En caso contrario, lo más prudente es disparar tras las esquinas y usar ráfagas cortas pero precisas. En cuanto eliminas a dos o tres tipos primero, es mucho más fácil acabar con el resto a pecho descubierto después.



4

ARMAS PARA RECORDAR

5 **RIFLES AUTOMÁTICOS,** Ametralladoras y Subfusiles son útiles contra grupos numerosos, pero las balas tienden a dispersarse si mantienes mucho tiempo el dedo en el gatillo. Dispara ráfagas cortas y controladas, o mejor espera a que los soldados se acerquen. Lo más rápido y económico es apuntar a la cabeza con la Desert Eagle. Y el puño solo es útil al principio o en ocasiones desesperadas. La Recortada, por su parte, es el arma más versátil y potente de las iniciales: en distancias cortas fulminará a varios enemigos a la vez, aunque de lejos no es tan dañina. Exceptuando a las Armas Láser de las fases lunares (y posteriores), la Ballesta de flechas explosivas es el arma más destructiva y precisa, aunque con un tiempo de carga elevado que puede dejarte a merced del enemigo.



5

Spellforce
The Order of Dawn

EL MUNDO DE FIARA necesita de tus proezas. Como salvador de sus habitantes, deberás luchar contra las hordas del mal y enfrentarte a mil y un peligros. Estos consejos te ayudarán a tener éxito en tan ardua misión.

1 COMERCIA CON LOS OBJETOS que vayas encontrando a lo largo de la aventura. Te enfrentarás a determinados personajes que después de ser aniquilados, dejarán valiosos tesoros en forma de hechizos y objetos de todo tipo. Aunque algunos de ellos puedan parecerte de poca utilidad, es altamente recomendable que los almacenes en el inventario, ya que con ellos podrás armar a otros personajes que te acompañen a lo largo de la aventura, o en el peor de los casos, comerciar con ellos en las ciudades. El dinero te vendrá de maravilla para mejorar todas tus armaduras.





2 LAS BÚSQUEDAS secundarias resultan de vital importancia a la hora de ganar experiencia. De hecho, superar algunos niveles no sólo dependerá de la potencia de tu ejército, sino también de la fuerza y habilidad del Avatar al que estés dirigiendo. Por ello, es recomendable que atiendas las necesidades de los habitantes, y si estos te piden ayuda en forma de nuevas submisiones, es preferible que dejes de lado tu objetivo principal y que te pongas manos a la obra con el objetivo secundario que te hayan solicitado. Mejorará tu experiencia y además serás premiado con valiosos objetos.

Más experiencia



ACOSTÚMBRATE A VOLVER A UNA ISLA anterior si necesitas alcanzar más experiencia. En muchas ocasiones, es bastante posible que tu Avatar no posea la suficiente fortaleza para afrontar con garantías los desafíos que te irá proponiendo cada uno de los escenarios, siendo en esos casos aconsejable regresar a otra isla anterior y combatir sin descanso para ir mejorando tu nivel.

3 UTILIZA LAS PIEDRAS de regeneración para desplazarte más rápidamente por los escenarios. Avanzado el juego, las islas crecerán en extensión, y será lo más habitual disponer de diversos ejércitos dispersos a lo largo y ancho de todo el terreno. Si ves que tus hombres necesitan la ayuda inmediata del Avatar, ya sea para arroparles con sus hechizos, o bien para inclinar hacia tu lado la balanza de la victoria, usa las piedras de regeneración. Su inmediatez es indispensable en muchos momentos críticos durante la aventura.



4 MAXIMIZA LA PRODUCCIÓN de todas las construcciones que tengas a tu disposición. Dado que éstas han de ser mantenidas por un determinado número de empleados, es bastante recomendable, sobre todo al comienzo de cada escenario, crear cuantos más trabajadores puedas permitirte. De esta manera obtendrás recursos más eficientemente, y podrás crear un poderoso ejército en el menor tiempo posible. Libérales de sus tareas solamente cuando haya que reparar una construcción que haya sido atacada por el enemigo, o bien para defenderte como último recurso.



5 CONVERSA con los múltiples habitantes que vayas encontrando en tu periplo por el mundo de Fiara. Más allá de conocer a fondo el hilo argumental, suele haber varios personajes diseminados por el escenario que te encargarán misiones alternativas, muy aconsejables para aumentar tu destreza. También encontrarás otros que te proporcionarán valiosos objetos a cambio de monedas, y con los que en definitiva, podrás comerciar y obtener suculentos beneficios con los objetos que no sean de especial utilidad de tu inventario.



Victoria

LLEGAR A GOBERNAR UNA GRAN POTENCIA es una tarea que te exigirá ser eficaz en varios frentes. En esta lupa te ofrecemos consejos económicos, políticos y sociales, para que tu país sea uno de los más poderosos de la tierra.

1 ELEGIR EL PAÍS no es un asunto baladí. Podríamos clasificarlos en tres grandes grupos: los industrializados (por ejemplo, Inglaterra), los desarrollados (España) y los países pobres (Marruecos). Aunque cada uno de estos grupos exige estrategias específicas, la situación geopolítica de un país concreto alterará totalmente nuestras prioridades. Turquía y España podrían entrar en el grupo de desarrollados, por ejemplo, pero España es más rica que Turquía, aunque éste último controla un territorio más extenso y tiene un ejército más potente, lo que quizá aconseje iniciar una campaña militar, mientras el país se industrializa.

2 ENDEUDARSE, como sabe cualquier ciudadano del siglo XXI, no es algo definitivamente malo. Lo malo es gastarse los préstamos en armas o en reformas sociales. No dudes en pedir dinero, pero para invertir en fuentes de riqueza, principalmente industria, o para mantener un buen nivel de alfabetización (que aumentará la tecnología). Lo que al principio te puede parecer un préstamo impagable se convertirá en nada cuando tu país, ya desarrollado, multiplique sus ingresos por 10 y el dinero, literalmente, "se te salga por las orejas".

Peces pequeños



UNA DE LAS MEJORES ESTRATEGIAS a la hora de aumentar tu prestigio como gobernador y el de tu país, consiste en invadir a países pequeños que no tengan apenas poderío militar. Esas campañas son bastante sencillas y rápidas, y aumentarán en buena medida tus puntos, además de incrementar tu territorio y recursos. Procura buscar países con una cultura afín: da aún más prestigio.

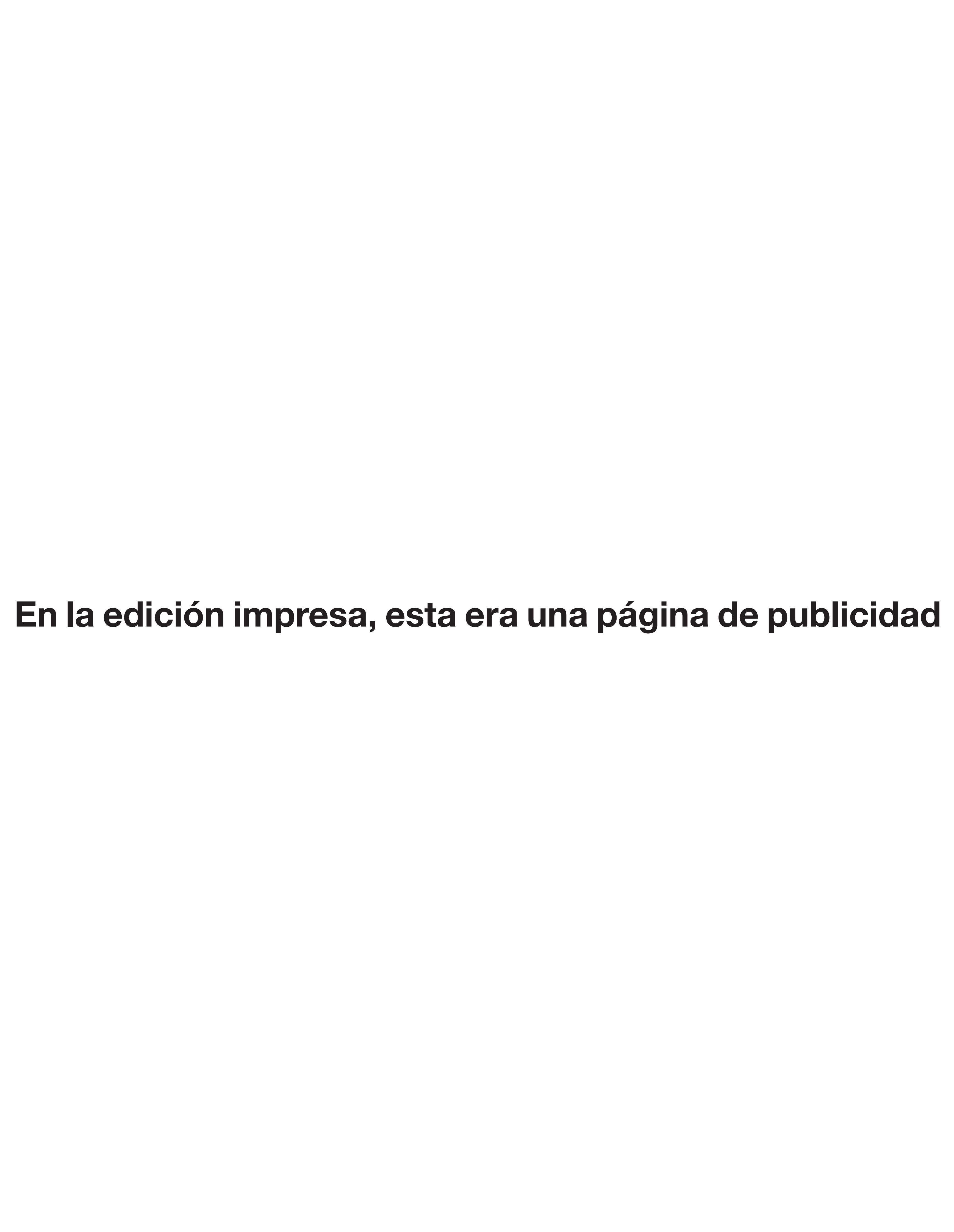




3 LAS FÁBRICAS no se pueden hacer sin ton ni son. Si se te ocurre que puede ser interesante fabricar trajes de lujo, primero tienes que asegurarte de tener una que fabrique ropa normal, y mucho antes, una fábrica de telas. Procura ir poco a poco, de abajo a arriba, puesto que en caso contrario, acabarás teniendo que importar manufacturas de otros países y te saldrá el tiro por la culata. La clave está siempre en comprar materias primas y vender productos manufacturados, y además, cuanto más tecnológicos y sofisticados, mucho mejor.

4 LA EDUCACIÓN, o lo que es lo mismo, el presupuesto dirigido a la educación de un país, afecta de forma directa a la velocidad con la que se van a investigar nuevas tecnologías. Las comerciales y las industriales son las más interesantes al principio porque aumentarán tu producción, te permitirán construir nuevos tipos de fábricas, incluido el ferrocarril, e incrementarán la eficacia de los impuestos, entre otras muchas ventajas. Más tarde, cuando hayas logrado una economía estable y floreciente, podrás empezar a pensar en desarrollar tecnologías militares, navales o culturales.

5 EL PRESTIGIO es una de las bases del juego y probablemente una de las más importantes al final, a la hora de decidirse la partida. Se obtiene prestigio ganando guerras, obteniendo provincias mediante un tratado de paz (de la misma cultura que la tuya), con sucesos aleatorios, invirtiendo en defensa, reivindicando colonias o construyendo canales. Por el contrario, se pierde prestigio al reformar la sociedad (sic), pedir préstamos, incumplir garantías de independencia, declarando guerras o teniendo que aceptar paces humillantes. ¡Mucho ojo!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ESTO TIENE TRUCO

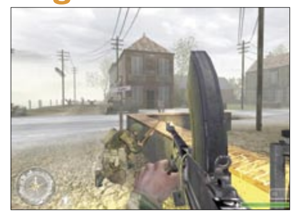
¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Big Mutha Truckers
El rey de la carretera



CAMIÓN DEMONIO
Participa en la modalidad **Truckin' 60 días.** Si logras ganar podrás acceder a este camión especial, y ser el amo de la autopista.

Call of Duty
La guerra secreta



Crea un acceso directo al archivo ejecutable del juego y añádele al final **"+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1" ó "+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0"**. Una vez hecho esto arranca el juego y presiona **[º]** para abrir la consola y poder introducir los siguientes códigos:

god: Activará el modo dios.
give health: Restaurará toda la salud de tu personaje.
notarget: Tus enemigos no podrán dispararte.
noclip: Podrás atravesar las paredes y objetos.
give ammo: Obtendrás munición.
kill: Suicidio.
savegame: Guarda el juego.
loadgame: Recupera el juego guardado.
Nota: debes usar **"0"** o **"1"** para desactivar o activar respectivamente.

Chaos Legion
Todos los niveles



Una vez completados todos las fases en nivel normal puedes acceder a una nueva campaña en nivel difícil y completada ésta una en el llamado nivel superdifícil. También es posible jugar con el personaje de **Arcia** una vez completado en nivel normal. Para acceder a **cualquiera de las localizaciones** del mapa en el juego debes acabar con los nueve jefes de los escenarios.

Gladiator: Sword of Vengeance
Imbatible



Introduce los siguientes códigos en el archivo **settings.ini** del juego.
Un **"1"** activará el truco y el **"0"** lo desactivará.

Instagib: Activa el modo dios.
goreOverride: Activa los efectos sangrientos.

Imperium Galáctica 2
Extiende tus dominios



Añade **"+setconsole1"** al archivo ejecutable del juego. (Por ejemplo: C:\juegos\IG2ig2.exe +setconsole1). Después durante el juego presiona **[º]** y teclea la palabra clave **"LISTENUPEVERYBODY!"**. A continuación, escribe los siguientes códigos:

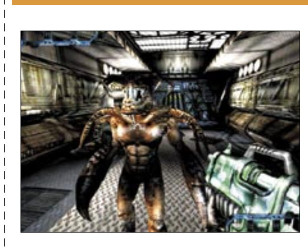
dienodie: Activa modo dios
shootem': Conseguirás todas las armas.
ghettoblaster: Obtendrás todos los aviones.

EXPERIENCIA FÁCIL PARA LOS KRA'HEN
Al comienzo de la campaña Kra'hen los barcos de comercio aparecerán; tú no podrás comerciar aún, por lo que debes destruirlos y volverán un buen rato después.

Kreed
Neutraliza a los invasores

Durante el juego presiona **[º]** para abrir la consola y, a continuación, introducir los siguientes códigos:

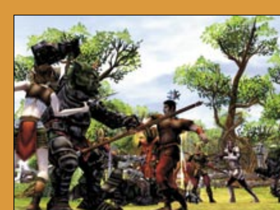
g_fly 1: Modo vuelo activado
g_fly 0: Modo vuelo desactivado
gotoroom roomXX: Vas a la habitacion numero "XX"
cl_showinfo 1: Mostrará los frames por segundo.



g_noclip 1: Podrás atravesar las paredes.
game_godmode %d: Modo dios activado en el %d del valor de la energía
addwpn ?: Muestra la lista de armas. Se obtienen sustituyendo "?" por el nombre de cada una de ellas.

Truco del mes





SPELLFORCE. THE ORDER OF DAWN
Nada podrá detenerte

Presiona (CTRL y]) para que aparezca la consola. Una vez dentro de la misma, escribe los siguientes códigos para acceder a los trucos:

Application:SetGodMode(1): Tu personaje gozará de total invulnerabilidad.
Application:GiveMeGoods(x): Obtendrás unidades por el valor de X en cada recurso.
Application:SetNoManaUsage(1): Proporciona un nivel de maná ilimitado.
Application: FastHeroCast(1): Permite crear mas rápidamente a los héroes de que dispone el juego.
Application: SetBuildingFastBuildMode(1): Permite construir edificios más rápidamente.
Application: SetFigureTechTreeMode(1): Permite obtener todas las unidades.
Application:SetBuildingTechTreeMode(1): Podrás construir cualquier edificio contemplados en el juego.

Para desactivar los trucos se debe escribir de nuevo el código correspondiente sustituyendo (1) por (0).

Nota: Requiere la versión 1.02 o posterior.

Lords of Everquest
Dueño y señor



Mientras te encuentres en el juego pulsa **[`]** para acceder a la consola. Una vez allí, escribe

Envíanos tus trucos

■ **Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

■ **Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.**

los siguientes códigos para acceder a los trucos:

AllIsRevealed: Mostrará todas las misiones de la campaña actual.
BlingBling: Te proporcionará 10K de oro.
Coinage: Conseguirás 1K de oro instantáneamente.
IAmNotTheOne: Pierdes la misión en curso.
IAmTheOne: Ganarás la misión.
LayOnHands: Curará todas las unidades.
LetThemEatCake: Todas tus tropas ganarán un nivel.
ManaBoost: Establece al máximo el maná de la unidad.
ManaKing: Nunca se acabara el maná de la unidad.
MaxKnight: Los caballeros alcanzarán el máximo nivel.
StaminaKing: Unidad inmortal.
SuperShopper: Conseguirás todas las mejoras.

Pax Romana
Así se gobierna un imperio



Durante el juego en campaña, abre la **pantalla de chat** pulsando el botón izquierdo del ratón e introduce los siguientes códigos:

wazaa: Obtendrás 99999 piezas de oro.
cheatlist: Te mostrara una lista con todos los trucos.

Pro Evolution Soccer 3
Tendrás todo muy claro

Los nombres corresponden a los siguientes equipos reales:

Bruxelles: **Anderlecht**
Prague: **Sparta Prague**
North London: **Arsenal**
West Midlands: **Aston Villa**
Lancashire: **Blackburn Rovers**
West London Blue: **Chelsea**



Meryseyside Blue: **Everton**
West London white: **Fulham**
Yorkshire: **Leed united**
Meryseyside Red: **Liverpool**
Lloyd: **Manchester city**

CONSEGUIR A LOS MEJORES JUGADORES
Selecciona el modo de **Edición** en el menú principal. A continuación **Editar jugador** seguido de **Introducir número**, e introduce **1999** para incrementar las características de los jugadores en **5**.

Secret Weapons over Normandy
Muy, muy secretas



Puedes volar sobre Normandía en los **X-Wing** o **TIE Fighters** de "La Guerra de las Galaxias" si completas todas las campañas además de las misiones extra.

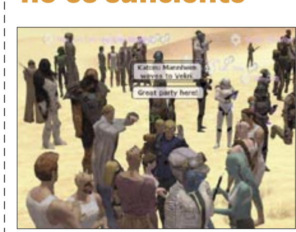
Silent Storm
No podrán contigo



Edita el archivo **autoexec.cfg** que se encuentra en la carpeta **cfg** del juego. Introduce **"wirbelwind"** en la ultima línea y guarda los cambios. Esto permitirá que dentro del juego al pulsar **[`]** aparezca la consola. Una vez en ella escribe los siguientes códigos teniendo en cuenta que un **"1"** activa y un **"0"** desactiva:

game_noai 1: Desactiva la inteligencia artificial.
i_am_an_alien 1: Los enemigos son transparentes.
getitem x: Consigues el objeto numero x.
setxplevel x: Todo tu equipo alcanzara el nivel x .
cheat_showall 1: Verás todos los enemigos.
godmode 1: Tu equipo será invulnerable.

Star Wars: Galaxies
La galaxia no es suficiente



SALTAR LA INTRODUCCIÓN
Con cualquier editor como el Block de Notas crea un archivo **user.cfg** en la carpeta del juego e introduce la línea **"[ClientGame] SkipIntro = true"** Guarda el archivo a continuación.

HAZ QUE TE ESCUCHEN
Si quieres que se te oigan mucho más y más alto sólo debes escribir **"/yell"** o **"/shout"** delante del texto que desees escribir en la ventana de chat del juego.

COMUNICACIÓN DIRECTA
Puedes hablar con cualquiera durante el juego escribiendo **"/tell <nombre><texto>"**. Esto también te servirá para saber si la persona se encuentra conectada o no.

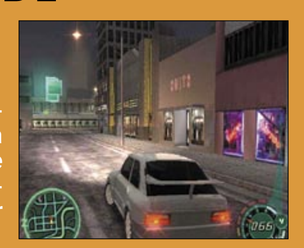
Tiger Woods PGA Tour 2004
Como el maestro

Durante el juego, escribe los siguientes códigos. Si lo haces correctamente oirás al propio Tiger Woods decir "**Oh Yeah**":



THEKITCHENSINK: Tendrás acceso a todos los circuitos y golfistas del juego.
ALLTHETRACKS: Tendrás acceso a todos los circuitos.
CANYOUPICKONE: Estarán disponibles todos los golfistas.

Truco del lector
MIDNIGHT CLUB 2
La ciudad sin secretos



Para que los trucos funcionen, tienes que activar la opción correspondiente en el menú principal. Después, ya puedes introducir cualquiera de los códigos:

theparrot :Acceso a todos los modos.
griswold : Acceso a todas las ciudades.
octane : Inyección gas nitroso.
howfastcanitbe0: Ajustar la velocidad (valores de 0-9).

Anfonso Ramírez (Castellón)

Unreal II: The Awakening
Acaba con todos



Durante el juego, en cualquier momento, presiona la tecla **[º]** para abrir la consola. Seguidamente, dentro de la misma introduce los siguientes códigos para activar los trucos:

ToggleShowAll: Muestra los enemigos escondidos de cada nivel.
KillActor(x): Elimina al personaje enemigo cuyo nombre escribas sustituyendo a la X.

Urban Freestyle Soccer
La mejor técnica

Dentro del juego, ve a la opción de trucos en el menú e introduce uno de los siguientes códigos:

MAXSKILL: Habilidades al máximo.
GM2OPEN8: Todos los modos de juego abiertos.
5Y104D9A: Equipo Streetballers desbloqueados.
E06J3CT5: Nuevo objeto.
A11T3AM5: Todos los equipos desbloqueados.
Z26BEXW8: Micro Fútbol.
WIMP A.I: Oponentes débiles
SPEEDY01: Turbo Infinito.

Victoria
Todo el poder

Dentro del juego pulsa **[F12]**. Después teclea uno de los siguientes códigos y después pulsa **[Enter]**:

transports: Consigues transportes adicionales.
prestige: Mayor presigio
nolimit: Desactiva el límite de tropas que puedes tener.
nofog: Desactivar la niebla.
fullcontrol: Control Total.
money: Dinero adicional.
leadership: Aparecen líderes adicionales.
manpower: Hombres adicionales.
norevolts: Derrota a todos los enemigos.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Quieres pasar un nivel que se te resiste? Has llegado al sitio perfecto: La Comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura

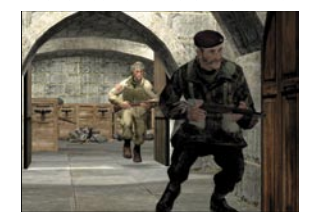

El Gran Tarkilmar

Todo está bajo control

Estos meses he disfrutado con tres estupendas aventuras dotadas de geniales motores 3D: «Broken Sword III», «URU: Ages Beyond Myst» y «The Westerner». Lo curioso es que todas presentan una interfaz distinta. «Broken Sword III» opta por el control mediante teclado o gamepad; «The Westerner» se decanta por el ratón, mientras que «URU: Ages Beyond Myst» apuesta por una solución mixta: el teclado para mover al personaje, y el ratón para explorar los escenarios. Se controlan de distinta manera, pero al poco te olvidas y comienzas a centrarte en la calidad del argumento, y la diversión de los puzzles. Cada una en su estilo, tienen mucho que ofrecer. Dadles una oportunidad, y os sorprenderán...

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Vuelta al escritorio

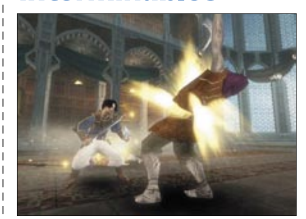


@ Cuando llevo unos minutos jugando a «Call of Duty», el juego me tira al escritorio incluso con los detalles al mínimo. ¿Qué pasa? Tengo un Pentium 4 a 2.8 GHz, una Radeon 9800 Pro y 512 MB DDR de RAM, con los Catalyst 3.8 sobre Windows XP.

Sandra Peris

Este error se soluciona con los últimos Catalyst aparecidos que puedes encontrar en la web www.ATI.com. No obstante, el problema se debe a la activación del comando FastWrites en la BIOS, que causa inestabilidad con las Radeon y ese juego. Desactívalo y debería dejar de lanzarte al escritorio. Además, con ese equipo puedes poner todos los detalles gráficos al máximo.

PRINCE OF PERSIA
Luchas interminables



✉ Estoy en un porcentaje de avance del 88%, pero cuando subo a una plataforma que se eleva no veo la manera de acabar con todos los enemigos que aparecen… Son demasiados.

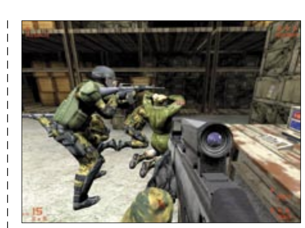
Manolo Vilar

Para evitar que muera la princesa tienes que ser tú el que mantenga entretenidos a los enemigos, y no ella. Si su vida peligra ve a socorrerla. La clave está en las esquivas; después de dar un espadazo salta o rueda varias veces para alejarte de los monstruos. Usa el estoque sólo cuando sea necesario y rebobina cuando te causen heridas graves. Recuerda que no sirve de nada pelear si luego no rematas a tu adversario con daga.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
Antitrampas

@ Para poder jugar a través de Internet con «Raven Shield» la mayoría de servidores exigen tener instalada la aplicación "PunkBuster". En Ubi Soft me remitieron a la web www.evenbalance.com, que a su vez me vuelve a remitir a Ubi. ¿Dónde puedo bajarme el programa?

Álvaro Trigo



«PunkBuster» es casi imprescidible hoy en día, puesto que es un programa "transparente" que tiene una función de contramedidas para evitar trampas en el juego online. El último parche de «Raven Shield» debería instalarlo. Si no lo hace, en tu caso ve a la sección de descargas en: www.raven-shield.com/patches.php y lo encontrarás.

ROGUE SQUADRON
Buscando trucos desesperadamente

@ ¿Podríais facilitarme los códigos de «Star Wars Rogue Squadron»?

Alex Pérez

Microencuesta

Si un juego nuevo supera los requisitos de tu ordenador, ¿qué haces?

Actualizar el equipo. El eterno dilema. Acaba de salir un juego al que estás deseando jugar, pero tu tarjeta 3D no puede con él. ¿Qué haces? Según los lectores que han votado, el dinero es lo que manda: el 55% esperan a tener suficientes euros para comprar una buena actualización. Sin embargo, un porcentaje elevado, el 28%, renuncian al juego y buscan otro similar, que se adapte a su equipo. Por último, el 17% no puede aguantar, y compran rápidamente una tarjeta gráfica mejor. Veremos lo que pasa cuando salgan «Doom 3» y «Half Life 2»...

El próximo mes:
¿Crees que las compañías deben invertir en una expansión o es mejor que se dediquen a un juego nuevo?

- Me gustan las expansiones porque alargan la vida de mi juego.
- La expansión es imprescindible si aporta novedades de interés.
- La expansiones aportan poco. Prefiero juegos nuevos.

Curiosidades

Se busca



Si por algo destaca «The Westerner», es por su estupendo sentido del humor. Sólo tienes que darte un paseo por la oficina del sheriff, y observar detenidamente el tablón de anuncios con los carteles de "Se busca". Encontrarás divertidas caricaturas de los programadores del juego, junto a una ácida descripción de su personalidad: "Belén Jiménez. Armada, peligrosa, y muy mal genio"...

Pobres árbitros



Desde luego, mira que aprovechan los jugadores la situación para sacar beneficios. Pita el árbitro y se arremolinan a su alrededor tratando de presionarle e incluso engañarle, como en esta imagen de «FIFA 2004», en la que el personaje de Marcos Vales quiere confundir al colegiado para que no le saque la amarilla a Casquero, que ya tenía una y se llevará la roja. Como en la vida misma.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

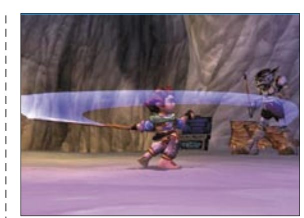
Para acceder a los trucos de «Rogue Squadron», introduce los siguientes códigos desde el menú correspondiente a las contraseñas. Los códigos "IAMDOLLY", "WINPAMI" y "OOMPAWAMPA" te porporcionarán vidas infinitas, todos los niveles extra y posibilidad de seleccionar cualquiera de ellos respectivamente. Para desbloquear el AT-ST, el Halcón Milenario, la Lanzadera Imperial y el Tie Fighter usa "CHICKEN", "WOOKIEPELT", "RECUER" y "GOODGUYTIE". El código "ACE" permite desbloquear el modo experto.

AVENTURA

EL HOBBIT
Los niños perdidos

@ Estoy intentando completar todas las misiones del primer nivel. Pero en el juego del escondite, no consigo encontrar a todos los niños hobbits. ¿Dónde están?

Sonia



Hilda está en un puerto de atraque junto al río; puedes llegar hasta él recorriendo la orilla desde el huerto de manzanas, a la derecha. Otro está en lo alto del molino; tendrás que saltar a la rueda que gira en el agua para subir hasta un agujero que lleva al balcón interior. El tercero se esconde detrás de un montón de paja, cerca del jardín de bayas. El último está tras una puerta abierta en la colina, junto a la casa de la mujer hobbit que te pide una aguja.

LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
Los duelos

@ No consigo pillarle el truco a los duelos cuando me enfrento a otro mago. ¿Es una cuestión de suerte ?

Marta L.

No, no es cuestión de suerte. Tienes que mirar las esferas que hay en la barandilla del pedestal

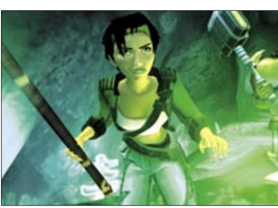


del mago rival, pues muestran el color del encantamiento que va a lanzar. Después responde con un hechizo que lo derrota: El hechizo negro derrota al blanco y al amarillo; el rojo, al negro y al azul; el azul, al negro y al amarillo, al rojo y al azul; y el amarillo, al rojo y al blanco.

PLATAFORMAS
¿Cuáles son los mejores?

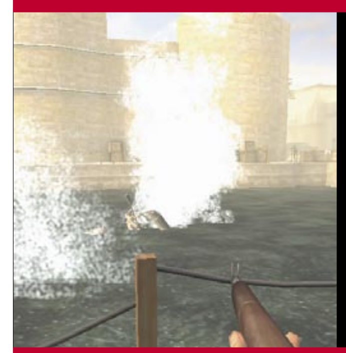
@ ¿Hay algún juego moderno del estilo de «The Lost Vikings» o de «Fury of the Furries»? ¿Cuáles son los mejores juegos de aventura y plataformas para PC?

Carlos Martín



Del mismo estilo, lo que se dice del mismo estilo, hace ya mucho que no aparecen juegos de factura similar por nuestras pantallas. Así pues, todavía hay grandes juegos de plataformas disponibles para los seguidores de este género veterano. Lo mejor, hoy por hoy, es «Príncipe de Persia: Las Arenas Del Tiempo» y «Beyond Good And Evil», ambos de Ubi Soft y de reciente aparición.

Pasatiempos 1



¿A qué título inspirado en la Segunda Guerra Mundial pertenece esta pantalla?

A) «Medal of Honor: Breakthrough»
B) «Medal of Honor: Spearhead»
C) «Call of Duty»
D) «Battlefield 1942»

Pasatiempos 2



¿Cómo se llaman en el juego los tanques grandes que aparecen en esta imagen?

A) Emperor
B) Overlord
C) Tiger
D) Panzer

Lenguas de trapo

"En algunas partes, las tarjetas de nVidia se ralentizan tanto que tenemos que recortar muchos efectos del juego para que vaya fluido."
Gabe Newell, responsable de «Half-Life 2»

"No hay ninguna fecha de lanzamiento. Punto. Ninguna. no importa de quién lo hayáis oído. Es así de simple."
Joe Siegler, Webmaster de 3D Realms

"Los gráficos en 3D nos quitan el estigma de un género anticuado condenado a la extinción. La aventura se equiparará a otros géneros."
Maciek Miasik, creador de «Schizm 2»

"Sierra debería sacar una recopilación de sus aventuras. Por desgracia, han perdido la mayoría de sus masters, así que tendrían que "hackear" sus viejos juegos para volver a conseguirlos..."
Josh Mandel, diseñador de «Space Quest VI»

"Me gustaría tener la misma forma física que tiene mi jugador en «FIFA 2004»."
Alessandro del Piero, jugador portada de «FIFA 2004»

"Después de la lesión todavía no me creo la temporada que estoy haciendo y me encanta ser portada de «NBA Live 2004» en España."
Raúl López, base de los Utah Jazz

"No queríamos ni oír hablar de fechas de finalización y queríamos el control total del proyecto, por eso decidimos no fichar por ninguna productora de videojuegos."
Eric Bailey, productor de «Life for Speed»

Pascua galáctica

En «Star Wars Galaxies» también se ha dejado sentir la tradición de hacer regalos navideños. Concretamente, ¿qué mejor que un preciado Holocron para iniciarse en los caminos de la Fuerza? Todos los personajes recibieron este regalo al conectarse a los servidores de juego durante la última semana del año. Para redondear, se celebró el "Life Day", un rito tradicional de los Wookiees como Chewbaka.

Alfa Romeo en F1



No. Por el momento la marca italiana no tiene pensado volver a la categoría reina del automovilismo, pero sus seguidores pueden desquitarse con este MOD que traslada al fantástico Alfa 147 GTA al entorno de «Grand Prix 4». Podéis descargarlo desde la página web http://gp4italia.gpx.it para vivir en circuitos como Monza o Imola el espectáculo de un campeonato con los Alfa 147 GTA.

Escuela de estrategas

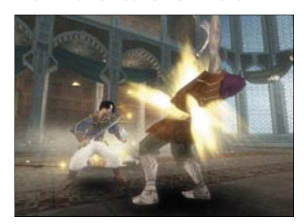


El Miliciano Partizano

Gánate el mando

Para llamar la atención de un juego de estrategia se suele insistir en los mismos atractivos: la calidad técnica, diversidad de unidades, la extensión de la campaña, los factores que deben gestionarse, el realismo y, si cabe, el rigor histórico. Sin duda todos ellos son importantes. No obstante, hay un elemento que considero crucial, y que suele pasar desapercibido. Se trata del desafío, el planteamiento inicial en que nos sitúa el juego y el objetivo que debemos lograr. Este mes, hemos visto un claro ejemplo de la importancia de este elemento dentro de un juego de estrategia en «Victoria». No tenemos todo el potencial de nuestro Imperio bajo control, sino que hemos de pujar por conseguirlo frente a anarquistas, colonos insurrectos, conspiradores... El juego carece de toda espectacularidad, y exige dedicación, pero el reto que nos brinda y la manera en que hemos de conquistarlo es digno de elogio.

POST MORTEM
La habitación 507



En el juego «Post Mortem», estoy en el hotel en donde se ha producido el crimen, pero no puedo entrar en la habitación 507. ¿Qué puedo hacer para investigarla?

Sirius

Coge el lápiz de la mesa de recepción del hotel, o el talismán que te entrega la vidente, y entra en la habitación 505. Coloca el periódico bajo la puerta interior, e introduce el lápiz o el talismán en la cerradura, para que la llave caiga en el periódico. Con ella accederás al escenario del crimen.

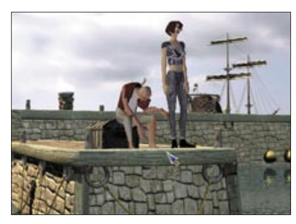
SILENT HILL 3
¿Tarjeta anticuada?

He comprado «Silent Hill 3» sin mirar los requisitos, y no funciona con mi GeForce 4. ¿Se puede solucionar?

Kanister

Lo que ocurre con «Silent Hill 3», es que hace uso de una función gráfica llamada T&L (Transform & Lightning) por hardware, que no está presente en la gama MX de tarjetas GeForce. El lector Oriol Miró tenía el mismo problema que tú, y él mismo descubrió la solución: un emulador de T&L llamado «3D Analyse 2.6», que permite que la CPU pueda emular esta función por hardware. Esto afectará al rendimiento pero funcionará. Puedes descargarlo en la dirección: www.3dfxzone.it/dir/tools/3d_analyze

THE LONGEST JOURNEY
Perdida

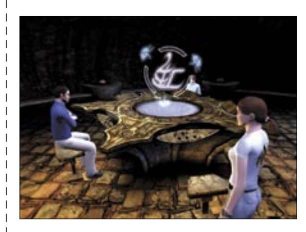


Estoy atascada en el tercer capítulo de «The Longest Journey». He conseguido que los técnicos reparen la puerta pero... ¿y ahora?

Chari

Aún te queda mucho. Tienes que colarte en los archivos de la comisaría. Mira el número del primer videoteléfono, márcalo en el segundo terminal, y dile al técnico gordito que tiene una llamada. Después convence al otro de que la otra llamada es para él. Manipula el panel para abrir las puertas, busca un formulario complicado en el mostrador, y dáselo al sargento para entretenerlo. Ahora podrás colarte en la nueva estancia. Después tienes que conseguir un código de acceso engañando a Minelli, y un ojo de cristal para superar el escáner de retina.

URU: AGES BEYOND MYST
El balcón lunar



He comprado «URU: Ages beyond Myst» pero me atasco pronto, porque dan muy pocas pistas. ¿Cómo supero el suelo con baldosas azules llenas de símbolos?

Ernesto Gallardo

Pulsa el interruptor del balcón para abrir el tejado. Espera un par de minutos, y vuelve activar el pulsador. El tejado se cerrará, y las baldosas comenzarán a emitir una luz azulada, revelando nuevos símbolos. Tienes que pisar las baldosas que tengan forma de árbol. Puede que varíen en su diseño, pero siempre conservan el tronco y la copa. Aunque parezca que puedes llegar al otro lado, asegúrate de pisar TODAS las baldosas con el árbol. Si lo has hecho correctamente, la última de ellas se convertirá en un ascensor.

DEPORTIVOS

FIFA 2004
Descargar parche

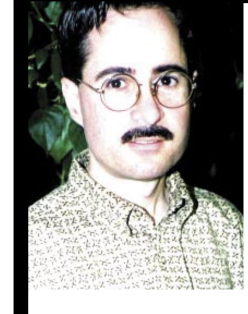
No consigo instalar el parche que corrige los numerosos errores del juego, siempre se me queda bloqueado durante la descarga automática o simplemente completa el proceso, pero el programa no se actualiza.

Andrés Sánchez



El programa de instalación utiliza Internet Explorer, que debe estar configurado para aceptar cookies, con los controladores ActiveX activados y con el nivel de seguridad en bajo. Si aún así no logras que funcione, puedes bajarte el parche desde: ftp://ftp.ea.com/pub/eas-ports/patches/fifa2004/pc/

Quién es quién



Rick Goodman: El Estratega

ANTES DE 1995, el que sería el creador de una de las series más exitosas de videojuegos de la historia fundó, junto con su hermano menor, Tony Goodman, una consultoría dedicada a bases de datos y software de cliente-servidor: Ensemble.

TRAS CONTACTAR con el también mítico Bruce Shelley –en esos momentos trabajando para MicroProse–, al que conocían desde que ambos estudiaban en la Universidad de Virginia, Ensemble deriva su cometido principal hacia la creación de videojuegos, dando como fruto un título de estrategia en tiempo real que marcaría la pauta a seguir desde 1997 a la actualidad, y que generaría toda una legión de imitadores.

«AGE OF EMPIRES», su primera criatura fue un éxito rotundo de ventas y se convirtió en uno de los referentes absolutos en el género. Acaparó casi todos los premios de la industria de ese mismo año, tanto el "Best Of Show" del Game Developer's Conference, como el mayor galardón en su género en el E3 de 1997. Fue sin duda, el juego del año.

EN 1999, Rick Goodman abandona amigablemente Ensemble Studios, y funda una nueva compañía, Stainless Steel Studios, donde comienza de nuevo con otros proyectos.

A PESAR DE SER SÓLO su segundo título comercial, la nueva creación de Goodman mantuvo a sus seguidores y a la prensa en vilo hasta el año 2001 cuando, con Sierra como distribuidor, lanzó al mercado «Empire Earth», confirmándose como uno de los grandes de la industria.

«EMPIRE EARTH» fue, desde su lanzamiento, considerado uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, y en gran medida marcó el camino a seguir.

DESPUÉS DE PLANEAR una expansión para «Empire Earth», Rick Goodman se ha mantenido hasta hace pocos meses dedicado al desarrollo de «Empires: Los Albores de la Era Moderna», que viene a recoger el testigo de «Empire Earth».

A LA ESPERA DE CONFIRMARSE la expansión para «Empire Earth» la compañía mantiene en secreto sus proyectos de futuro, salvo una versión para Xbox de «Empires».

Copia la carpeta "ES" en tu disco duro. Luego abre el archivo "home" para que se ejecute el proceso de actualización.

NBA LIVE 2004
Parche liga ACB

@ Estoy encantado con el parche ACB para «NBA Live 2003» pero me pregunto si habrá una nueva versión compatible para la edición de este año, «NBA Live 2004».

Andrés Gil



Los autores de «ACB Live» nos han asegurado que están manos a la obra con el parche para «NBA Live 2004» y estará disponible en www.acblive.com próximamente. Por el momento, ya hay disponible una actualización del parche para «NBA Live 2003» con las plantillas de la temporada actual.

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Solución de errores

@ ¿Hay algún parche para actualizar la base de datos con los nombres reales de estadios, equipos y jugadores?

David Arévalo



Dirígete a la dirección web: www.pesinsight.com. Puedes encontrar multitud de parches para generar una base de datos que se corresponda con los campeonatos reales y que esté actualizada. Además, podrás descargar la utilidad necesaria para instalarlos correctamente y las instrucciones con los pasos detallados a seguir.

Pasatiempos 3

Entre las siguientes civilizaciones, ¿recordáis cuál de ellas no fue diseñada a propósito para «Civilization III Play The World»?

A) Cartaginéses.

B) Celtas.

C) Íberos.

D) Españoles.

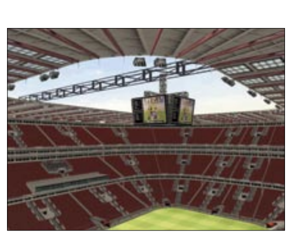


TOTAL CLUB MANAGER 2004
Arquitecto

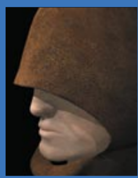
Siempre me ha gustado la arquitectura de los estadios de fútbol y me gustaría saber si existe algún juego en el que sea posible diseñar un estadio empezando de cero, para perfilar las gradas, el techo, los marcadores, etc.

Rodrigo Val

Puedes llevar a cabo el diseño de estadios con «Total Club Manager 2004». El juego cuenta con un completo editor de estadios que te maravillará por su versatilidad y el realismo de los elementos de los coliseos. El manejo del editor es bastante sencillo y cuenta con una extensa librería de objetos que puedes emplear en el diseño. Además, también puedes planificar un aumento de los ingresos económicos al aumentar el aforo del estadio de tu equipo y podrás exportarlo para jugar en él los partidos posteriormente.



Maníacos del calabozo



Schmendrick

El secreto está en la historia

He concluido el estupendo «Templo del Mal Elemental» y ahora profundizo en «Icewind Dale 2», pero sin perder de vista al explorador que me he creado en «Star Wars Galaxies», que ya va mejorando. Y mientras lo hacía, me ha dado por pensar en cómo unos juegos tan "clásicos" como los dos primeros que he mencionado, superados totálmente en gráficos por «Galaxies» o «Neverwinter Nights», se las apañan para "cohabitar" con los más avanzados, entreteniéndonos durante horas y horas. Pero es que, amigo, la clave de un buen juego de rol siempre será –creo yo– la historia. Esa capacidad para sumergirnos en otros mundos, y atraparnos en una trama apasionante que se va desgranando poco a poco, siempre ha funcionado a la perfección en este género. Cada vez hay que imaginar menos, los gráficos hacen el resto... Pero seguirá siendo la clave, mientras los programadores entiendan que la tecnología es un vehículo, no un fin.

Elegidos para la gloria



APÚNTATE a las numerosas competiciones de «FIFA 2004» que propone FifaClub en http://fifaclub.galeriass.com/, la primera competencia seria a FifaEsp en www.fifaesp.com. Muchos jugadores se inscriben en las dos y no paran de jugar en ligas y copas. Por supuesto, hay normativas muy estrictas y se expulsa a los tramposos. Y ahí están los foros y chats para las "kedadas".



LOS MÓDULOS PARA «NEVERWINTER NIGHTS» creados en España cosechan grandes éxitos. En la página http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/1038072437050.shtml podéis encontrar joyas del calibre de «La Sombra del Océano» (v2.6) o «La Venganza Olvidada». Los jugadores de todo el mundo los han votado con puntuaciones altísimas. Además de recomendaros su descarga, queremos felicitar a sus creadores Gaeladrian y Atary, y animar a los creadores españoles a que sigan generando módulos de tal calidad.



MOD ESPAÑOL PARA «HALF-LIFE 2» David Cervera nos remite a una web www.firewarmod.com, que es sede de un mod para «Half-Life 2» en pleno desarrollo. Sí, habéis leído bien. El grupo cuenta con un webmaster, tres programadores, siete modeladores, nueve mapeadores, tres músicos y más gente de apoyo. Si tienes dotes para la creación de videojuegos y deseas ayudarles, no tienes más que ponerte en contacto con ellos.

Pasatiempos 4

1.¿Qué lado predomina en el personaje HK-47 de «Caballeros de la Antigua República»?

A) El lado de la luz.
B) El lado oscuro.
C) Sólo es un robot.

2.¿Sábes en qué país se desarrolló el juego «Max Payne»?

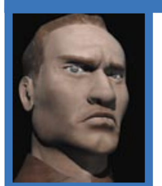
A) Suecia
B) Inglaterra
C) Finlandia

3.¿Cómo se llama la compañía creada por Tim Schafer, creador de «Grim Fandango»?

A) Double Fine
B) HeadFirst
C) Twin Minds

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade


El Agente Ryan

No más puertas

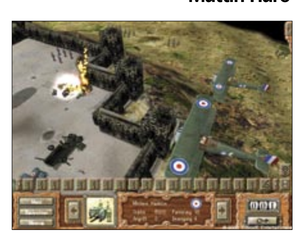
Hemos avanzado mucho en tecnología gráfica, en sistemas de sonido y en IA, pero la acción 3D apenas ha sufrido mutaciones desde el mítico «Wolfenstein». Sí, un juego puede mantener la ilusión de que estamos en un universo elaborado, pero lo cierto es que si miramos entre bastidores, vemos que el continente es un simple entramado de habitaciones separadas por puertas abiertas o cerradas. Aunque el objetivo sea original, el medio casi siempre se reduce a obtener llaves, pulsar interruptores o conseguir pases… que a su vez sirven para abrir puertas. ¡Esas dichosas puertas! Son lo único con lo que progresar en un juego. ¿Acaso es algo implícito en el género? Quiero pensar que no. Tal vez, la jerarquía de mapas debiera tener una estructura más abierta, como en «Caballeros de la Antigua República»... pero dejaría de ser acción. Me gustaría que alguien rompiera con esa tónica.

ESTRATEGIA

1914 THE GREAT WAR
Problemas con la interfaz

@ Navegando por Internet, se me dilataron las pupilas al encontrarme con «1914 The Great War», con la desagradable sorpresa de que no encuentro la manera de conseguirlo. ¿Podríais darme alguna información? ¿Qué puedo hacer para conseguirlo?

Mattin Haro



El problema no es que esté descatalogado. Por el momento, aún tendremos que esperar bastante para ver el juego de estrategia basada en turnos de Fishtank y JoWood Studios, ya que el proyecto está paralizado desde hace bastante tiempo. Como suele pasar en estos casos, lo único que nos queda es esperar a que la compañía revele algún nuevo dato sobre su lanzamiento.

CIVILIZATION III: CONQUESTS
Requisitos



@ Me gustaría saber cuándo sale «Civilization III: Conquests» en castellano, o cuándo salió. Para jugar a la ampliación, ¿Vale con tener «Civilization 3» y «Play The World»?

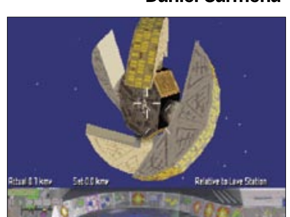
Adrián Fernández

La última ampliación del juego de Sid Meier está disponible desde noviembre de 2003. Puede adquirirse a un precio de 29,95 euros, o en un pack junto al título original. Para jugar, de todas formas, no será necesario tener nada más que «Civilization III», ya que «Conquests» incluye todas las civilizaciones, líderes, unidades especiales y funciones incluidas en la primera expansión, aparte de sus propias mejoras y ampliaciones, que no son pocas.

ELITE IV
Perdidos en el espacio

@ Empecé con esto de los juegos sobre el año 89, así que he podido jugar mucho, pero hubo un título que nunca olvidaré. Fue «Frontier», de la saga Elite. Aún hoy sigo jugando con él. He mirado muchas direcciones por Internet en las que se dice que una cuarta parte del juego iba a salir para 2002, incluso para diferentes plataformas, y que además tendría una componente "online", pero no consigo saber si el juego ha llegado a salir. Me gustaría que me ayudarais a saber algo del proyecto. Tal vez esté únicamente en inglés, pero eso no es problema. También he visto su supuesto nombre final, «Elite IV Encounters».

Daniel Carmena



Desde finales de 2000 llevamos oyendo rumores de toda clase sobre esta entrega de la célebre creación de David Braben, cuyo último nombre conocido es «Elite IV. The Last Encounter». Los últimos, de hecho, apuntaban su salida para PC y PlayStation 2 para el año pasado. Desgraciadamente, el proyecto ha sido aplazado –si no cancelado– por su compañía, Frontier Developments, que últimamente está centrando su producción en la consola de Sony, con títulos como «Wallace & Gromit» o «Dog's Life». Sólo cabe esperar que la compañía lo aclare.

MEDIEVAL: VIKING INVASION
Incompatibilidades



@ He sustituido mi tarjeta gráfica GeForce 2 MX 200 por una GeForce FX 5200, y he notado una notable mejoría en mis juegos. Pero la gran decepción ha llegado al iniciar mi juego favorito, «Medieval: Total War. Viking Invasion». El juego no se carga, ni siquiera la presentación. Se va al escritorio y se bloquea el ordenador. ¿Tengo alguna posibilidad de jugar con mi tarjeta actual?

José Miguel García

Por desgracia, ni «Medieval: Total War» ni «Viking Invasion» cuentan con compatibilidad con los procesadores gráficos de la serie GeForce FX de nVidia, deficiencia que aún no ha sido resuelta en ninguno de los parches oficiales de soporte del juego, por parte de Activision, o mediante controladores actualizados compatibles, por la que le toca a nVidia.

Si quieres seguir disfrutando de este juego de estrategia, habrás de usar la antigua tarjeta, o esperar a que una de las dos compañías ofrezca una solución.

A debate

¿Cuántos de los juegos que has comprado este año piensas que valen lo que pagaste?

Peliagudísima pregunta, sí señor. Simón Esteller nos deja bien claro que no hay cosa que le moleste más que ver la estantería repleta de juegos a los que ni él ni su hijo apenas prestan atención. "Al final siempre estamos con uno de fútbol o de luchas, porque los otros ya los acabamos". Y en ese asunto incide también Andrés Ortí: "El problema es que hay muchos juegos que te acabas en unas cuantas tardes y que te han costado cincuenta euros o más". Si sacas el coste por hora te sale más rentable ir al cine". GrandKaiman nos increpa "Deberíais mencionar más en la revista las horas de diversión que da un juego, y no sólo sus cualidades obvias". Por último, IFV cita como ejemplos de juegos que valen lo que duran «Heroes of Might & Magic 4», «GTA: Vice City», «Caballeros de la Antigua República», «Half-Life» y «Pro Evolution Soccer 3», mientras que dice arrepentirse de tener «Unreal 2», «XIII», las expansiones de «Medal of Honor» y en general cualquier juego de acción de los que dan "muchos efectos y poca diversión". También hay quién opina distinto, como el anónimo Sulaco_Officer: "Los videojuegos son un lujo muy parecido al cine, y nadie se plantea si vale la pena gastar 6 euros en dos horas de proyección [...] No nos cobran por tiempo de juego, sino por lo que cuesta producir un videojuego hoy en día". "Además, da igual cual sea el coste de producción de una película, te cobran lo mismo". Manuel Cordero dice: "la historia de un juego debería ser sólo una parte de su potencial, para que pudiera jugarse después de concluirla.

Para el mes que viene: Con la mayor parte de los diseñadores volcados con los modernos títulos de rol multijugador en mundos persistentes, ¿Creeis probable que este género, cada vez más popular, acabe con las aventuras "cerradas", de corte clásico?

ROL

EVERQUEST 2
¿Cuándo, cómo, dónde?



@ Me encantan los juegos de rol y recientemente he adquirido «Star Wars: Galaxies», pero me gustaría empezar a jugar también a «EverQuest». Lo que pasa es que no me atrevo a comenzar porque creo que está a punto de salir «EverQuest 2» y es posible que sea, entonces, mejor momento para engancharme. ¿Creéis que debo esperar? ¿Me podríais decir cuándo saldrá a la venta y cómo funcionará?

Raúl Fernández

«EverQuest 2» será un universo online paralelo al ya existente en «EverQuest». Estará ambientado 500 años después de los acontecimientos acaecidos en el primer juego y podremos crear un personaje eligiendo entre dieciseis razas y cuarenta y ocho clases . Estará ambientado en Norrath e incorporará un sistema de "herencias" mediante el cual podremos mantener el linaje y apellidos de los personajes que hayamos desarrollado en «EverQuest», aunque en ningún caso importarlos y jugar con ellos en la segunda parte. Pero dado que no existe fecha de lanzamiento concreta todavía sería una buena opción que te fueses familiarizando con «EverQuest» para luego pegar el salto al nuevo juego.

LEGENDS OF ARANNA
Más por la expansión

@ Me he decepcionado al ver que la expansión de «Dungeon Siege» ha salido exclusivamente junto con el juego. ¿Sabéis si va a salir también como único disco de expansión, sin que tenga que desembolsar otros 50 euros?

Rafa



No parece que Microsoft tenga planeado lanzar la expansión «Legens of Aranna» por separado. Si la quieres tendrás que adquirir el pack. No obstante, Microsoft garantiza un reembolso de 12 euros a todos los usuarios registrados de «Dungeon Siege». No es perfecto, pero algo es algo si estás completamente decidido a adquirir el pack aunque tengas ya el juego original.



«Spellforce» es toda una paradoja. No se puede recrear una fantasía con tanto realismo.

Sandra (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

NEVERWINTER NIGHTS
El juicio de Rolgan



@ ¿Podríais decirme cómo salgo victorioso en el juicio de Rolgan? Siempre pierdo el caso, y el pobre Rolgan acaba ejecutado. Me gustaría ganar el caso y poder salvarle.

Paedo Lorca

Para conseguir la mayoría de votos del jurado, intenta descubrir todos los secretos que puedas acerca de ellos pagando unas rondas en la taberna y sobornando a algunos de los miembros del jurado. Después, limítate a preguntar lo siguiente a cada personaje durante el juicio: A Lodar, cuáles son los sentimientos de Griff hacia Rolgan, si es cierto que Rolgan le dio una bebida a Griff y si vio quién comenzó la lucha; a Zed, si vio quién comenzó la lucha, y también lo de la bebida de Griff; a Vanda, porqué envió a Rolgan a ver a Griff; a Rolgan, qué es lo que ocurrió esa noche; y para terminar, explica que la tendencia violenta de Griff era de dominio público y que adulteró la bebida de Rolgan.

NOVEDADES
¿Estarán o no en castellano?

✉ Mi pregunta es sobre si los siguientes juegos de rol saldrán localizados al español, totalmente o sólo los textos... y a ser posible, también me gustaría conocer las fechas de lanzamiento de «Spellforce» y «Deus Ex: Invisible War».

Juandi77

«Spellforce», está a la venta, totalmente localizado. «Deus Ex Invisible War» tiene prevista su salida a lo largo del mes de marzo y todavía no existe confirmación de si estará doblado, pero sí se ha confirmado que los textos estarán en castellano.

Locos del volante



Warrior

Increíble...

Hace un par de meses, «GTA 3» saltó a la actualidad de los noticiarios de medio mundo debido, lamentablemente, a la demanda interpuesta por la familia de las víctimas de un tiroteo, basándose en que los autores del crimen, –dos adolescentes– dijeron en los interrogatorios que lo habían hecho "como en «GTA 3»". La demanda en contra de Sony, Rockstar, Take 2 e incluso el establecimiento que vendió el programa, ha sido finalmente desestimada. Pero, ¿qué precedente hubiera sentado de admitirse como motivo del crimen un videojuego? Empieza a no sorprender que se le eche la culpa de todo a los videojuegos. ¿Acaso todos los que jugamos somos asesinos potenciales? Yo espero que se entienda que no. Por otra parte «GTA: Vice City» también es objeto de medidas judiciales por parte de las comunidades de cubanos y haitianos de Miami alegando que el juego insta a "matar cubanos y haitianos". ...Quizá más adelante pueda pensarse que los accidentes de tráfico están causados por cómo se juega con «Need for Speed».

Hace 10 años



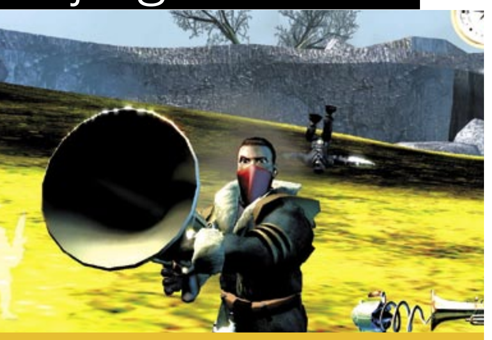
En el número 71 de la segunda época de Micromanía la portada anunciaba el regreso de una de las mejores y más innovadoras aventuras de todos los tiempos, «Alone in the Dark 2». Con el original, muchos vivieron el terror por primera vez frente a un juego de PC, y esta vez, su atmósfera no sería menos estremecedora.

Aquella era una época de descubrimiento y de innovación, pero también de incertidumbre con la llegada de las nuevas tecnologías. La realidad virtual pujaba con fuerza dando lugar, a través del cine, a juegos sorprendentes que abordaban esta temática como el CD-ROM de «The Lawnmower man», –"El Cortador de Cesped"– que nos hipnotizó con sus gráficos basados en los renders de la película. También, siguiendo esta ola de novedad, la revista ofrecía un reportaje sobre Imagina 94, un escaparate de las obras de los mejores artistas infográficos.

En las páginas de aquel número, también se ofrecía un avance de un juego alucinante, «Microcosm», un juego de acción futurista en el que nos introducíamos en un cuerpo humano con el objetivo de acabar con un virus.

Como todos los meses, Micromanía no olvidaba ofrecer soluciones para los juegos del momento, en aquella ocasión las de «Litil Divil» y «Return To Zork».

El juego del mes

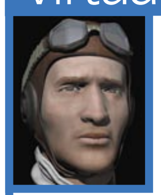


Pon el mundo patas arriba

Elige de entre todos los juegos de la sección Review, en este número de Micromanía, tu juego favorito, y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Este mes en la redacción, hemos elegido, como juego del mes «Armed & Dangerous» por calidad técnica, y su acción frenética, y a la vez desternillante.

Vuestras votaciones del mes pasado coincidieron con nuestra elección el magnífico «Caballeros de la Antigua República».

Planeta virtual



Comandante Harris

Propósitos de Año Nuevo

La reflexión que siempre acompaña al cambio de año me ha llevado a repasar los lanzamientos que nos esperan. Salvo apariciones sorpresa y el irreductible pueblo de Microsoft, todo el panorama está copado por Ubisoft. A saber: «Lock On», las expansiones de «IL 2 Forgotten Battles», El "sim" de la Batalla de Inglaterra, de Maddox... Hombre, nos queda «Falcon 4.0 Gold» pero es la excepción. La concentración del género en un único distribuidor no es bueno. Si un día cambia la política de la empresa nos quedamos a dos velas. Claro, que también puede ser el modelo en el que se miren otras compañías para seguir sus pasos. Yo, por si acaso, pienso hacerme incondicional de Ubisoft y no dejar escapar nada que pueda volar. Si con ello contribuyo a que la industria se interese más por este género –y si de paso me deleito–, me daré por satisfecho...

STAR WARS CABALLEROS...
Altos requisitos



@ Me gustaría saber si existe algún parche para «Star Wars: Caballeros de la Antigua República» que mejore el rendimiento con las tarjetas ATI Radeon 9100. ¿Cómo es posible que este juego de LucasArts no sea compatible con una tarjeta de gama media?

Lord Sith

Resulta complicado alcanzar un equilibrio entre calidad gráfica y rendimiento, y este juego es bastante exigente. LucasArts acaba de sacar un parche que mejora un poco el rendimiento en tarjetas Radeon. Prueba también a desactivar el antialiasing, el filtro anisotrópico, los efectos de memoria de imágenes, las sombras y la hierba. Por último, usa las texturas en modo calidad baja. El parche lo puedes encontrar en: http://support.lucasarts.com/patches/KotOR.htm

STAR WARS GALAXIES
¿Dónde comprar tarjetas prepago?

@ He adquirido «Star Wars Galaxies» y quería que me dijérais cuándo salen las tarjetas que sirven para pagar por jugar. Creo que se llaman "Game Card".

Danadn1507



Efectivamente, en Estados Unidos se vende lo que se conoce como "Game Cards", un método bastante popular por aquellos lares para poder jugar a diversos títulos online si no se dispone o no se quiere utilizar una tarjeta de crédito. Por desgracia, este sistema no está extendido en nuestro país y es difícil que se decidan a traer este tipo de tarjetas prepago. La única opción que se nos ocurre es que puedes importarlas comprándolas a través de la página web del desarrollador del juego, http://www.lucasarts.com/companystore/galaxies/ pero con los gastos de envío, creemos que te va a salir más rentable utilizar directamente la tarjeta de crédito para jugar, en caso de que tengas la edad adecuada y dispongas de ella.

SIMULACIÓN

1C MADDOX GAMES
Nuevos Proyectos

@ Quisiera saber en qué nuevos proyectos está embarcado Oleg Maddox, el creador de «IL 2 Sturmovik», porque me parece que ha sabido dar un nuevo impulso a la simulación de combate. ¿Va a sacar más juegos?

Jimmy R.



Además de una expansión para «IL 2 Forgotten Battles» y de un juego de estrategia en tiempo real –ambos basados en la 2ª Guerra Mundial– también tiene previsto lanzar un simulador ambientado en la Batalla de Inglaterra. El estado de desarrollo está muy avanzado y la fecha prevista de lanzamiento es el verano de 2005. Aún queda...

FALCON 4.0 GOLD
Renovado

@ Estoy un poco cansado de tanto juego ambientado en la 2ª Guerra Mundial y quisiera saber qué simuladores de aviones modernos hay en el mercado en este 2004. ¿Cuáles me recomendaríais?

Jason



Lo más reciente que puedes conseguir es «Lock On» y puedes estar seguro de que te gustará. También puedes probar «Project 1 Strike Fighters» pero no está al nivel del anterior. Si prefieres esperar un poco puede que te interese decidirte por «Falcon 4.0 Gold: Operation Infinite Resolve» de G2 Interactive. Un excelente juego con el F-16 y el A-10 como protagonistas. Estaba previsto que saliese en Navidad pero Atari ha mandado revisar algunos detalles y se va a retrasar un poco.

VELOCIDAD

COLIN MCRAE RALLY 4.0
Lo nuevo de Colin

@ ¿Podríais decirme la fecha en la que estará disponible para PC de «Colin McRae 4.0» y qué opciones de juego multijugador online incorporará ahora que se ha confirmado su lanzamiento en PC?

Ángel F.

Contactos

■ **BUSCAMOS GENTE** para alistarse al clan Stesla, de «Red Alert 2». Podéis visitarnos en nuestra web: www.iespana.es/RA2teslat/ o chatear con nosotros en el canal de IRC "Red_Alert_2". Firmado: Joan Riera (All4Spain).

■ **HEREDEROS DE LA FUERZA** pretende ser nexo de unión de la comunidad hispana de «Galaxies». Podéis pasar por el foro en: www.cdv3k.com/foros/foro_herederos/default.asp.

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Para los interesados, mi correo es lelxuxi@hotmail.com.

■ **QUERÍA DAR A CONOCER** a la comunidad Hispana, nuestra web sobre «World of Warcraft», en: www.full-wow.com

■ **SOMOS UN CLAN EN ESPAÑA DE «COSSACKS».** Sumamos 60 miembros y el único requisito para entrar es hablar castellano. La dirección es www.cosacks.net.

■ **QUISIERA ANUNCIAR UN SERVIDOR** de «Freelancer» estable en castellano. Se llama Servidor Freelancer España****Hispania. La web para acceder es: www.freelancer-hispania.es.

La Web del mes

La aventura online
http://uru.ubi.com



Tras el éxito de ventas de «Myst III: Exile», nada hacía pensar que Cyan y Ubi Soft fueran a cambiar la fórmula. Pero «URU: Ages Beyond Myst» ha resultado ser una revolución. Atrás han quedado los anticuados gráficos renderizados 2D y la vista en primera persona: ahora puedes ver al protagonista en pantalla, y moverlo libremente por los increíbles escenarios en 3D. Pero eso no es todo: Ubi Soft también ha creado un modo de juego online persistente mediante cuota mensual, en donde los aventureros resuelven puzzles de forma cooperativa, y visitan nuevas islas. En «Uru Live» podrás encontrar toda la información al respecto: los clanes, las webs de fans, los chats con los programadores, los nuevos descubrimientos, y mucho más. ¡No te la pierdas!

Codemasters tiene previsto «Colin McRae Rally 04» para marzo y ha confirmado que el modo multijugador por Internet, sin olvidar conexión en red local, permitirá conectar hasta ocho jugadores en en las modalidades de Campeonato y por Etapas, tanto en juego cooperativo como competitivo. Puedes suscribirte a la página www.codemasters.com/colinmcraerally04/espana/pc.php para recibir las últimas noticias.

F1 CHALLENGE 99-02
Mods para GTA

Creo que se han realizado varios mods para poder jugarlo tanto con coches de serie como con bólidos de competición. ¿En qué consisten?

David



En efecto, existe un mod que integra los coches del campeonato europeo de turismos GTA a todos los niveles, tanto en gráficos como en respuesta del comportamiento y características técnicas. Con él podrás pilotar el Alfa 156 GTA o el Volvo S60 y disfrutar de una IA aún más potente que en el juego original. Puedes descargarlo buscando por "f1challenge9902". Por ejemplo desde la página web www.teamspeedsims.com

N.F.S. UNDERGROUND
Actualización

Cuando utilizo la opción de actualizar me dice que hay un parche disponible, pero no consigo descargarlo. ¿Qué debo hacer?

Fran



El programa de actualización utiliza Internet Explorer, así que debes configurar las opciones de seguridad y privacidad a un nivel medio, tener habilitadas las cookies y activados los controladores ActiveX.

Partidas guardadas

Tengo que reinstalar Windows XP, pero como no quiero perder las partidas salvadas. Me gustaría poder grabarlas para utilizarlas después ¿En qué directorio están? ¿Las reconocerá después el juego?.

Juan Antonio Gil

Primero debes configurar las "opciones de carpeta". En la pestaña ver, en la configuración avanzada, debes seleccionar "mostrar todos los archivos y carpetas ocultos". Ahora ya podrás encontrar los archivos de las partidas en C:\Documents and Settings\All Users\Datos de programa\NFS Underground.

RACE DRIVER 2
Promesa o realidad

Se está hablando mucho de «Race Driver 2», pero me gustaría saber qué competiciones se podrán jugar y, por supuesto, la fecha prevista para su publicación.

Hernán Alamo



«Race Driver 2» está llamado ha convertirse uno de los grandes del género. Es una ambiciosa producción que abarcará competiciones tan diversas como el campeonato GT, rallies, carreras clandestinas, carreras de camiones, bólidos fuera de serie, Formula Ford o carreras de clásicos. Todas ellas bajo el máximo realismo. Además, se prepara un modo multijugador online. Ya se ha activado su página web, http://www.codemasters.com/racedriver2/ en la que podrás ir obteniendo más información acerca de todas sus opciones y modos de juego.

¿QUIERES TRABAJAR EN MICROMANÍA?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario sobre el juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que ha de ser un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón lacomunidad@micromania.es estaremos encantados de leerlo.

Carrusel deportivo



A. Barkley

La elección es tuya

El lanzamiento de «Pro Evolution Soccer 3» ha sido un auténtico huracán, imponiendo una fuerte competencia a «FIFA 2004». En los foros de futbolistas virtuales se puede establecer que se manifiesta una preferencia mayor por el título de Konami, por su fantástico diseño de juego. También tiene que ver el hecho de que sea novedad. Mientras, una buena parte siguen fieles a EA Sports. Este año, por su elaborado juego sin balón y, como siempre, por su completa base de datos, una faceta potenciada con la gestión compartida con «Total Club Manager 2004». Cada uno tiene sus virtudes y defectos, pero lo que me alegra es poder elegir. Todo un lujo.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A CONTINUACIÓN PUBLICAMOS LA RELACIÓN DE GANADORES DE LOS CONCURSOS PUBLICADOS EN MICROMANÍA 106

CONCURSO COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN
BANDA SONORA + CAMISETA + MAKING OF DE COMMANDOS III: DESTINATION BERLÍN

Manuel Cancela Suárez . . . . . .A Coruña
Soledad Carmín Bermúdez . . . .Almería
Sergio González Fernández . . .Asturias
Miguel José Fatchini Marí . . . . .Baleares
Daniel Salvador Mateos . . . . .Barcelona
Daniel Martín Duñach . . . . . . .Barcelona
K. A. Fernández De Aguirre . . . . .Bizkaia
A. Domínguez Franco . . . . . .Las Palmas
Raúl Romero Collado . . . . .Madrid
Saray Crespillo Montosa . . . . . . .Málaga
Francisco Pérez Alfonso . . . . . . .Murcia
F. Javier Hernández Pérez . . . . .Tenerife
Daniel García Hebrosa . . . . .Valencia
Luis Cuartero Ondiviela . . . . . .Zaragoza
José Manuel Peiró Peiró . . . . . .Zaragoza

CONCURSO KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
JUEGO KOREA (PC) + CAMISETA

Juan David Muíños García . . . .A Coruña
Miguel Angel Moncho Arias . . .Alicante
Nina Minguez Serranilla . . . . . . .Badajoz
Guillermo Clavera Enseñat . . . .Baleares
Pedro Pérez Cervera . . . . .Baleares
Sebastián Palmer Badillo . . . . .Baleares
Miguel José Satchini Marí . . . . .Baleares
Iván Presa Ballester . . . . .Barcelona
Angel Hugo García Rodrigo . .Barcelona
Mª Rosa Castells Blanquer . . .Barcelona
Gorka De Iturrate Ibarra . . . . . . .Bizkaia
Víctor M. González Silva . . . . . . .Cáceres
A. Ramón Delgado Ruíz . . . . .Madrid
Alejandro Poch Frey . . . . .Madrid
C. Javier Herrero Benítez . . . . . . .Madrid
Nuria Martínez Pérez . . . . .Madrid
M. Al-Luch Mohamedi . . . . .Melilla
Julio Martín Leal . . . . .Toledo
Rafael Checa Fos . . . . .Valencia
Víctor José García Muñoz . . . . .Zaragoza

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 108

1.C. The Black Mirror. **2.B.** Burgos **3.B.** MIG-31 Foxhound. **4. 1.C** Ragnarock, **2.C** Vladimir Lem, **3.D.** Quake II

cupón de participación

MICROMANÍA 109

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Micromanía

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Computer Hoy Juegos

El Tunning llega a tu PC

Las máquinas más sofisticadas y exclusivas que existen ya están a tu alcance gracias a «NFS Underground». Como siempre, el juego es analizado en el laboratorio y es sometido a 48 pruebas de rendimiento en 24 ordenadores.

• También son comentados con el mismo y exhaustivo método, «Secret Weapons Over Normandy», «TC Manager 2004», «Lord of EverQuest» y «Contract J.A.C.K.», con resultados sorprendentes .

•La Comparativa se detiene en la velocidad, con cuatro grandes nombres que luchan por la supremacía: «NFS Underground» o «Hot Pursuit 2», «Midnight Club 2» o «Ford Racing 2»

• Las últimas noticias, los juegos más vendidos y las comparativas de Hardware más rigurosas.

• Y este mes, de regalo, «Warcraft II Battle.Net Edition», el clásico de la estrategia de Blizzard en una edición con caja DVD que no puedes dejar escapar.



Play2Manía

Vuelve el espía por excelencia

Ayúdanos a elegir los mejores del año. Elige tus juegos favoritos de 2003, participa en un megasorteo y gana un equipo de sonido 5.1 y un montón de premios.

• En Play2Manía 61 encontrarás los futuros éxitos para PS2: «007: Todo o Nada», «Driv3r», «Gran Turismo 4» o «Final Fantasy X-2».

• Además un análisis de las mejores aventuras de plataformas. Elige entre «Rayman 3», «Jak II El Renegado», «Ratchet & Clank II», «Sonic Heroes», «Sly Raccon»…

• Llega al final de «Ghosthunter» gracias a la guía especial que podrás guardar en la caja del juego.

• Y además un suplemento de 36 páginas en el que encontrarás el truco que estás necesitando.

• Todo esto y mucho más por sólo 2,99 euros.



Nintendo Acción

¡Llévate los mejores juegos del 2003!

Si quieres tener una colección de juegos arrasadores, participa en la votación de los premios Nintendo Acción a los mejores títulos de 2003. Entrarás en el sorteo de cuatro lotes con TODOS los juegos de Cube y Advance nominados en las distintas categorías.

•Para empezar el año con buen pie, incluyen dos extraordinarios calendarios del 2004, con «Final Fantasy Crystal Chronicles» y «Pokémon Rubí y Zafiro» como protagonistas.

• Y, por si aún no te habías enterado cómo será «Final Fantasy» en Cube, tienes cuatro paginazas llenas de novedosa información en imágenes exclusivas del juego. Además, por supuesto, del resto de títulos que pegarán en breve: «Pokémon Channel», «Splinter Cell», «Beyond Good & Evil», «007 Todo o Nada», «Sonic Heroes», «Sword of Mana»…

•¿Concursos? Por supuesto. Y con los premios más exclusivos, ¡¿qué te parece una GBA firmada por el propio Miyamoto?!



Hobby Consolas

¡Avalancha de juegazos!

Se cerca la nueva entrega de «Splinter Cell» y en Hobby Consolas han preparado un espectacular preestreno.

•Ya está aquí «Final Fantasy X-2», la esperada secuela de la saga, y aquí podréis encontrar el primer análisis que se realiza en nuestro país, con la puntuación más rigurosa ¿Será el mejor juego para PS2?

•Y además toda la información de juegazos como «Resident Evil Outbreak», «Metal Gear Twin Snakes», «Silent Hill 4», «Final Fantasy Chronicles» y más.

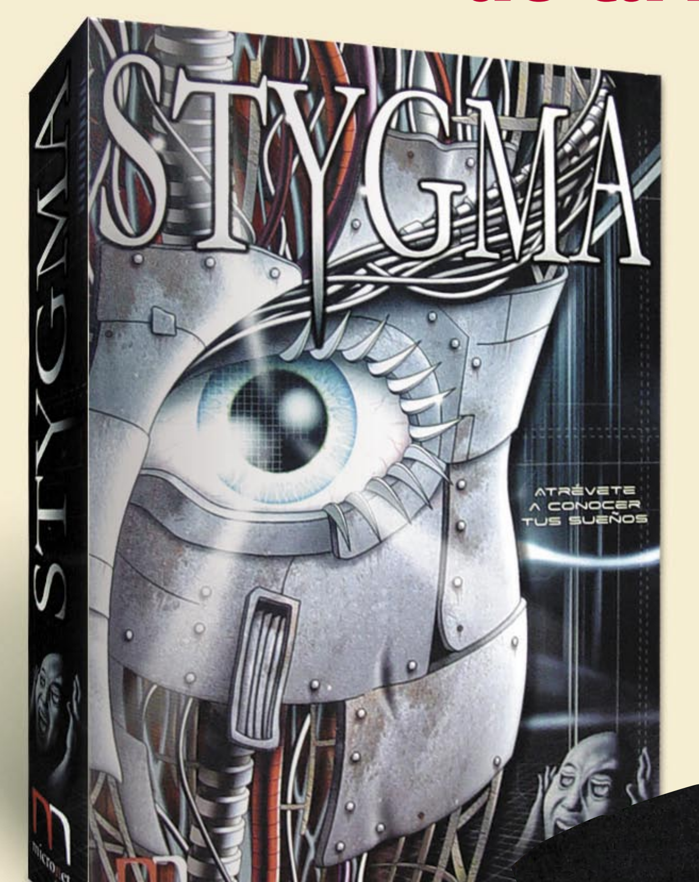
• Y el Especial Trucos, y el alucinante doble póster de regalo... Hobby Consolas 149, a la venta 23 de enero por sólo 2,99 euros.



Gran Concurso

STYGMA

¿Conoces las profundidades de tu mente…?



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS 20 PACKS CON EL JUEGO STYGMA + CAMISETA DEL JUEGO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **STYGMA** seguido de un espacio y tus datos personales



BASES DEL CONCURSO

Micromanía

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de Febrero de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

micronet

Micronet S.A. Depósito legal: M-44373-2003 ISBN: 84-95381-68-0

ESCAPARATE

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Sonido virtual

▶ **CREATIVE INSPIRE P580**

▶ **ALTAVOCES 5.1 BÁSICOS**

Si quieres disfrutar de los entornos de sonido multicanal 5.1 de juegos como «Call of Duty» o de las películas de DVD-Vídeo, pero sin gastarte demasiado dinero lo tienes fácil con este conjunto de Creative, que ofrece una relación precio/calidad imbatible. Los altavoces satélite tienen una potencia de 6W RMS reales, mientras que el subwoofer sube hasta los 17W RMS y no creas que es poca potencia. Te sorprenderá la contundencia de su sonido. • **Precio: 79,90 €**

• **Más información: Creative**

• **http://es.europe.creative.com**





Alma viajera

▶ **WOXTER SLIM BLACK AV**

▶ **REPRODUCTOR MULTIMEDIA PORTÁTIL**

A su imaginativo diseño este reproductor multimedia portátil de MP3 y CD Audio añade una salida de vídeo para poder ver Vídeo-CD en cualquier televisor, una prestación muy interesante para los que gustan de volcar a este formato sus vídeos caseros. Su memoria intermedia de 380 segundos impide cualquier salto en la reproducción. Dispone de pantalla informativa en el cable de los auriculares y de mando a distancia por infrarrojos.

• **Precio: 62,90 €** • **Más información: Plus Multimedia.**

• **Tel: 91 670 20 24** • **www.plusmultimedia.com**



Sólo para tus ojos

▶ **UNIMADE NE-388** ▶ **MICROCADENA TÁCTIL DIGITAL**

Si ya te has creado un escritorio digno de exhibición con monitor TFT, altavoces planos o teclado y ratón inalámbricos puedes poner la guinda con esta cadena musical, de un diseño estilizado cuya pantalla táctil permite acceder a todas sus funciones, y tiene un display retroiluminado en siete colores.

• **Precio: 110 €** • **Más información: Forum Watch Electronics**

• **www.forumwatch.es**

Abre los ojos

▶ **HERCULES PROPHETVIEW II 191 BLK**

▶ **MONITOR TFT, 19"**

Hercules ha diseñado su nueva generación de monitores TFT pensando en todas las facetas multimedia, especialmente en su compatibilidad con los videojuegos gracias a su tiempo de respuesta de 25 ms para asegurar un correcto refresco de gráficos renderizados sin que aparezcan efectos "fantasma". Este modelo de 19 pulgadas dispone de conectores analógicos VGA y digitales DVI para sacar provecho del procesamiento digital de las tarjetas gráficas con salida DVI. • **Precio: 710 €**

• **Más información: Hercules**

• **http://es.hercules.com**



¿Tienes alguna duda?

Si tienes algún problema o alguna duda relacionada con el hardware para jugar envía un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, sección hardware C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Grabación sin límites

▶ PIONEER DVR-S606 ▶ REGRABADORA DVD DUAL EXTERNA

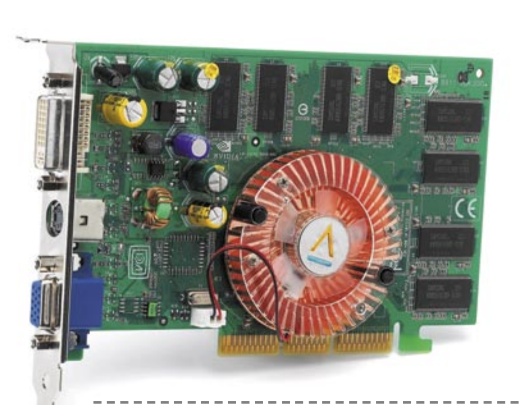
Pioneer acaba de presentar una grabadora dual de DVD externa creada para satisfacer todas las necesidades de los usuarios que requieren portabilidad en la grabación de datos de alta capacidad. A su compatibilidad con DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW y todos los formatos de CD añade la fiabilidad y alta capacidad de la tasa de transferencia mediante puerto FireWire o conexión USB 2.0. • **Precio: 349 € • Más información: Pioneer Electronics Ibérica. Tel: 93 739 99 00 • www.pioneer.es**



Aceleración 3D bajo control

▶ CREATIVE 3DBLASTER FX 5600 XT
▶ TARJETA GRÁFICA INTERMEDIA DE ÚLTIMA GENERACIÓN

Las versiones XT de los procesadores gráficos ofrecen más potencia y en el caso del GeForce FX5600 XT que integra esta tarjeta gráfica, la velocidad del núcleo se eleva a 275 MHz, mientras que los 256 MB de memoria DDR funcionan a 500 MHz. Soporta los nuevos efectos 3D de DirectX9 usados en juegos como «Far-Cry» o «Half-Life 2» y funciona en AGP 8X.



- **Precio: 179,90 €**
- **Más info: Creative**
- **http://es.europe.creative.com**

Para melómanos inquietos

▶ CREATIVE JUXEBOX ZEN XTRA
▶ REPRODUCTOR PORTÁTIL

Un reproductor multimedia de lujo, pues alberga un disco duro de 60 GB –16 000 canciones MP3 o WMA–, sin olvidar que cualquier otro tipo de archivo puede transferirse desde el PC a mediante conexión USB 2.0. Su pantalla LCD permite organizar los contenidos y las listas de reproducción. La batería de litio ofrece una autonomía de 14 horas en reproducción continua.

- **Precio: 469,90 €**
- **Más información:Creative**
- **http://es.europe.creative.com**



Micromanía Recomienda

PLACA BASE

Gigabyte GA-7N400 Pro 2



El procesador de AMD Athlon XP con núcleo "Barton", tiene en esta placa la mejor plataforma. Su chipset nForce2 Ultra400 soporta el bus a 400 MHz y memoria de doble canal DDR 400. Cuenta con controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, todo un seguro para no perder datos cuando se estropea un disco duro. Además, Cuenta con sonido 5.1 gracias a su procesador SoundStorm.

▶ Precio: 144 € • Más información: UMD. Tel: 902 128 256 • www.gigabyte.com.tw

ALTERNATIVAS:

MSI Intel 875P Neo

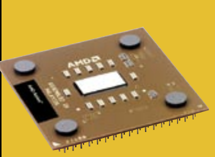
Si optamos por un procesador Pentium4 este modelo ofrece el mejor soporte, con chipset Intel875P, un bus a 800MHz y memoria de doble canal. Soporta los nuevos procesadores con núcleo "Prescott" y dispone de sonido 5.1. ▶ Precio: 160 €

ASUS A7V600

Puestos a ahorrar con un AthlonXP también se puede arreglar el presupuesto con esta más competente placa base que integra el chipset VIA KT600, con bus a 400 MHz de núcleo Barton y sonido multicanal. ▶Precio: 90 €

PROCESADOR

AMD Athlon XP 3000 + FSB/400



Mientras esperamos a que el Athlon 64 baje su precio los procesadores XP con núcleo "Barton" son, sin duda, la opción más equilibrada dado su magnífico rendimiento. El bus a 200 MHz le permite funcionar en modo síncrono con la memoria DDR a 400 MHz, mientras que la memoria L2 de 512 Kb lo sitúan al mismo nivel que los más caros Pentium4.

▶ Precio: Athlon XP 3000+ "Barton" desde 140 € • Más información: AMD • www.amd.com

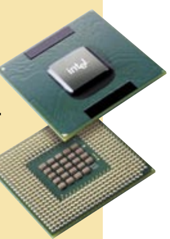
ALTERNATIVAS:

Intel Pentium 4 3.2 GHz Extreme Edition

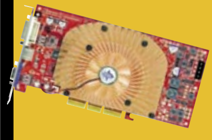
Si el presupuesto no es un problema y buscas lo máximo en potencia de cálculo no lo dudes, esta edición ha sido creada por Intel pensando en los videojuegos. Tecnología HyperThreading, el no va más. ▶ Precio: 399 €

Intel Pentium 4 M

Para los que piensan en un portátil recomendamos que integre un procesador Pentium 4 M por su menor consumo y el soporte de la tecnología Centrino, indispensable en este segmento.



TARJETA GRÁFICA



MSI FX5900 VTD128

Una tarjeta gráfica que integra la versión normal de la GPU nVidia GeForceFX 5900, lo que permite acceder a las prestaciones más elevadas –300 millones de vértices por segundo– en aceleración 3D a un precio ajustado por MSI en este modelo, y eso que dispone de 128 MB de memoria gráfica DDR. Su completo soporte de DirectX9 y su potencia aseguran que permitirá disfrutar con los últimos avances en juegos de última generación.

▶ Precio: 299 € • Más información: MSI • www.msi.com.tw

ALTERNATIVAS:

Creative Radeon 9800 XT

Si buscas el máximo rendimiento, el chip ATI Radeon 9800XT es el más rápido, aunque seguido de cerca por el GeForceFX 5950. En esta tarjeta viene con 256 MB DDR. ▶ Precio: 480 €

Gainward FX PowerPack! Pro 660

Por apenas algo más de 60 euros se puede acceder al soporte por hardware de DirectX9, con el procesador GeForce 5200, 64 MB de memoria DDR y AGP8X.

Recomendado para jugar

JOYSTICK

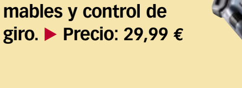
Saitek X45 Flight Control System



En la simulación de vuelo, el realismo y la precisión son incuestionables a la hora de elegir un dispositivo de control. Este conjunto de palanca de vuelo y acelerador cumple los requisitos. Está diseñado bajo el la característica HOTAS. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de un control de retención.
▶ Precio: 149,95 € • Más información: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com

ALTERNATIVAS:

Logitech Attack3
Buscar un producto asequible, no implica necesariamente, renunciar a la calidad, como demuestra este modelo de tercera generación, con once botones programables y control de giro. ▶ Precio: 29,99 €



Sistema X-Gaming
Un colosal joystick, réplica de las máquinas recreativas con palanca a prueba de movimientos brutales y ocho botones con "microswitches". Las nuevas versiones del emulador MAME soportan directamente el joystick. ▶Precio: 105 €.



GAMEPAD

Kensington Gravis Xterminator



La mítica Gravis mantiene su justa fama en el segmento con este gamepad que destacamos por la sobresaliente precisión de su D-Pad, dotado además de efectos Force Feedback con tecnología TouchSense, un sistema que transmite sensaciones de tacto y rugosidad y que implementan juegos como «Black&White». Además, dispone de 12 botones para que ninguna jugada se resista en «FIFA 2004».
▶ 29,90 € • Más información: H. de Nostromo. Tel: 91 144 06 60 • www.hnostromo.com

ALTERNATIVAS:

Saitek P880
Equipado con un preciso y eficaz pad direccional, este modelo cuenta con ocho botones y dos palancas analógicas, perfectas para realizar las jugadas en modo con los simuladores deportivos. ▶ Precio: 29 €

Logitech DualAction Gamepad
Con un precio de 29,99 € cuenta con todo lo necesario, y una gran funcionalidad, gracias a sus dos palancas analógicas y diez botones.

VOLANTES

Logitech MOMO Racing



La calidad de la firma MOMO está presentes en este modelo de volante y pedales de Logitech, magnífico en todos los aspectos, pero especialmente por ergonomía y precisión de respuesta de su motor Force Feedback. La goma que recubre el volante impide la sudoración y los pedales tienen un tacto ejemplar. La base antideslizante y el infalible sistema de fijación completan un producto perfecto.
▶ PRECIO: 149 € • Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68 • www.logitech.com

ALTERNATIVAS:

Logitech Formula GP
Con un mecanismo de fijación de los mejores de su segmento, estamos ante un modelo básico pero con una sensibilidad y definición de giro intachables. Los pedales hacen gala de un recorrido y tacto de competición. ▶ Precio: 46 €

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing
Una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari, incluyendo las texturas de material de fibra de carbono en el volante o el acero en los pedales. Su precio está acorde claro, con 199 €.



Acrobacias sin riesgo

▶ SAITEK ST-90 ▶ PALANCA DE VUELO

La curiosa forma de araña de esta palanca de vuelo no es para llamar la atención, sino para ofrecer una insuperable resistencia a los frecuentes tirones que cualquier piloto se ve obligado a dar cuando se efectúan maniobras evasivas en un simulador de vuelo. Dispone de acelerador digital de doble modo con indicadores visuales y el movimiento de la palanca es muy preciso.
• Precio: 19,95 € • Más información: Saitek • www.saitek.com



Vitaminas virtuales

▶ HERCULES 3D PROPHET 9600 XT
▶TARJETA GRÁFICA INTERMEDIA DE ÚLTIMA GENERACIÓN

El nuevo procesador gráfico ATI Radeon 9600 XT que integra esta tarjeta de Hercules es el más potente de su gama –funciona a 500 MHz–, mientras que los 128 MB DDR alcanzan los 600 MHz. Ofrece soporte completo por hardware de DirectX 9 para permitir configurar al máximo los gráficos de los juegos más exigentes.
• Precio: 219 € • Más información: Hercules • http://es.hercules.com



Audio multicanal al instante

▶AUREON 7.1 FIREWIRE ▶ TARJETA DE SONIDO 7.1 EXTERNA

Con esta impresionante tarjeta de sonido externa Terratec pone en bandeja el acceso al sonido digital multicanal 7.1 a los usuarios de portátiles, pues basta con conectarla a un puerto FireWire y luego conectar altavoces amplificados a sus salidas RCA coaxiales. Procesa siete canales de sonido independientes a 24bit/96kHz. Y tiene una prestación extra, entrada preamplificada de "phono" (tocadiscos) para poder pasar a digital nuestros viejos vinilos. **• Precio: A consultar. • Más información: Terratec • www.terratec.net**





¡A sus órdenes!

▶ **MYSTIFY COMMANDER**

▶ **AURICULARES CON MIC. INTEGRADO**

Terratec ha diseñado estos auriculares con micrófono pensando en que cada vez hay más juegos con soporte de comandos por voz, como «Enigma, Rising Tide» y también va aumentando el número de servidores online que aceptan comandos y chat por voz. La calidad de sonido es excepcional, dispone de un circuito de reducción de ruidos y de control independiente de volumen. • **Precio: 49,90 € • Más información: Terratec • www.terratec.net**

Tormenta de audio

▶ **Logitech Z5300** ▶ **Altavoces 5.1 de gama alta**

Sí, el sonido multicanal está muy bien pero sólo se consigue el máximo realismo si es reproducido a través de un conjunto de altavoces con la calidad garantizada por la certificación THX como la que ostenta este sistema 5.1 de Logitech. Entrega un total de 280W RMS y dispone de entradas digitales coaxiales y un adaptador para conectar todos los modelos de consolas. El control remoto con tecnología SoundTouch ofrece prácticos controles para realizar ajustes rápidos.

• **Precio: 299 €**
• **Más información. Logitech. Tel: 91 375 33 68**
• **www.logitech.com**



Como en el cine

▶ **CREATIVE DECODER DDTS-100**

▶ **DECODIFICADOR EXTERNO DE SONIDO DIGITAL**

Es posible que estés pensando en dar el salto al sonido multicanal de 7.1 canales y si tu tarjeta de sonido no decodifica los formatos Dolby Digital EX o DTS-ES puedes instalar este descodificador externo que también soporta Dolby ProLogic II. Tiene entradas digitales para conectar reproductores DVD, consolas y tarjetas de sonido para utilizar la amplificación. Además, es capaz de convertir una señal 5.1 en modo 7.1 si se conectan unos altavoces Creative de este formato. • **Precio: 149,90 € • Más información: Creative • www.es.europe.creative.com**



Micromanía Recomienda

TARJETAS DE SONIDO

SoundBlaster Audigy 2 LS



Un modelo que integra la última tecnología en su procesador de audio 3D, el más potente de su segmento, capaz de acelerar 64 canales simultáneos en los estándares DirectSound 3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal en formato 7.1 de insuperable realismo posicional. Está certificada THX y el sonido alcanza una resolución de 24 bit a 96 KHz. Incluye el juego «Hitman 2: Silent Assassin».

▶ **PRECIO: 89,90 €**
• **Más información: Creative**
• **http://es.europe.creative.com**

ALTERNATIVAS:

Terratec Aureon 5.1 Fun
Una completa aceleradora de audio 3D que soporta todos los formatos de sonido multicanal interactivo e incluye los juegos «Splinter Cell» «Gun Metal» y «Warcraft III», sin olvidar el auricular con micrófono integrado para comandos por voz.
▶ Precio: 49 €

Gainward Hollywood Home 7.1
Sólo 44 € para dar el salto a los formatos multicanal extendidos 7.1 y sin renunciar a la calidad de procesamiento a 24bit/96 kHz, este modelo es compatible con todos los formatos de audio 3D.

TECLADO Y RATÓN



Logitech Cordless Desktop MX

Aparte de su cuidado diseño, resulta ideal para los juegos de acción por la rapidez de respuesta de las teclas y la precisión de su ratón óptico MX 900. La transmisión inalámbrica cuenta con una tecnología de cifrado para evitar las interferencias. La calidad del teclado resulta a prueba de los usos más exigentes, mientras que la ergonomía impecable. Hay una versión con tecnología Bluetooth.

▶ **PRECIO: 115 € • Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68**
• **www.logitech.com**

ALTERNATIVAS:

Terratec Mystify Razer Boomslang 2100
No hay un conjunto que esté diseñado pensando más en los juegos de acción. Por ello tiene unas excepcionales velocidad de respuesta y ergonomía. Destacan sus dos enormes botones, y se completan con otros dos auxiliares y una rueda en el centro. ▶ Precio: 79,99 €.

Thrustmaster Tactical Board
Puede parecer arriesgado pero una vez se coge práctica nos olvidamos del ratón y el teclado, pues cuenta con 41 botones programables que emulan comandos de teclado en juegos de estrategia.
▶ Precio: 96 €

ALTAVOCES



Creative Inspire T5400 5.1

Este equipo de altavoces 5.1, es una solución ideal y no demasiado costosa para disfrutar de los juegos. Cuenta con un diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que incrementa la calidad de sonido. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 22W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer ofrece un buen nivel de potencia para no perder detalle.

▶ **PRECIO: 99,90 €**
• **Más información: Creative**
• **http://es.europe.creative.com**

ALTERNATIVAS:

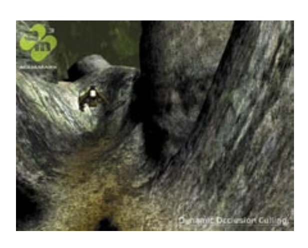
Creative GigaWorks S750
El rey absoluto del segmento, es este conjunto 7.1 con una descomunal potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer, con certificación THX. Su sonido es comparable a la gama de alta fidelidad. ▶ Precio: 479,9 €

Creative Inspire T7700
Las tarjetas de sonido 7.1 necesitan un conjunto de altavoces con la misma configuración multicanal extendida y este modelo de la firma Satisface todas las exigencias para disfrutar de los juegos y DVD-Vídeo. ▶ Precio: 149,90 €

CONSULTORIO HARDWARE

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o quieres ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar, aquí encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETA GRÁFICA
Decisión entre colosos



@ Me acabo de comprar un PC a la última, Pero no me decido respecto a la tarjeta gráfica de mayores prestaciones entre la ATI Radeon 9800 XT o la GeForce 5950 Ultra. Resulta que en unas pruebas la GeForce supera a la 9800 XT, pero en otros "benchmarks" es al revés.

Miguel Fernández López

Las pruebas con «3D Mark» o «AquaMark» son un buen baremo, pero las diferencias entre ambos procesadores gráficos son mínimas y aunque uno u otro marquen algo más en determinadas pruebas, durante la acción de un juego, no se aprecia diferencia. Si te puedes permitir su coste superior a los 600 euros, adelante, pero te aconsejamos que busques modelos en "stock" de Radeon 9800 Pro o GeForce FX 5900 Ultra, porque ahora habrán bajado de precio y sus prestaciones casi no se resienten con respecto a los modelos más nuevos.

DUDAS DE ACTUALIZACIÓN
Aceleradora 3D

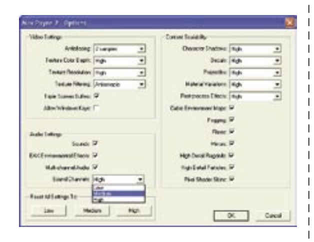
@ Quisiera saber con qué modelo actualizar para juegos como «Need for Speed Underground» o «Unreal Tournament 2004», sin importar demasiado el gasto pero teniendo en cuenta que mi monitor admite una resolución máxima de 1280x1024.

Alfonso de la Fuente



Si te lo puedes permitir puedes cambiar la tarjeta gráfica por alguna de las familias GeForce FX y ATI Radeon, la 5950 Ultra y 9800 XT, respectivamente. No debes confundir la calidad de los gráficos con la resolución, es preferible seleccionar siempre 1024x768 y habilitar todos los efectos 3D de DirectX 9, que soportan los modelos mencionados, y poner a tope el resto de opciones gráficas.

CONFIGURACIÓN
Resolución y filtros



@ ¿Es mejor usar 1024x768 activando el antidentado de 4X, o utilizar 1600x1200? Dicen que el antidentado hace las texturas menos nítidas...

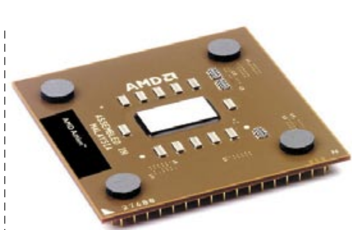
Eduardo Córdoba

Ofrece mayor calidad gráfica y rendimiento fijar la resolución en 1024x768 píxeles, activar el antidentado (antialiasing) a 4X y los filtros anisotrópicos, manteniendo el resto de parámetros gráficos del juego al máximo. Mucho mejor que aumentar la resolución hasta 1600x1200 píxeles, un formato que aumenta tan exageradamente el tamaño de las texturas que, incluso en tarjetas gráficas de última generación, la acción se ralentizará.

CONFIGURAR LA BIOS
Dudas acerca del procesador

@ Adquirí una placa ASUS A7N8X-X con un Athlon XP 2400+ y al usar el equipo, cuando juego a «Diablo II» se reinicia. Con otros juegos y programas se bloquea. Lleva un módulo RAM DDR333 Kingston pero he probado también con uno genérico y hace lo mismo. Si le aplico "load default BIOS" me detecta un Athlon XP 1800+, y el PC va a las mil maravillas ¿Me habrán estafado con el micro?

César de los Santos



Por lo que comentas el problema debe estar en que te habrán dado un AthlonXP con núcleo "Barton", en el que el FSB funciona a 200 MHz, y por lo tanto es necesario actualizar la BIOS de la placa base para que lo soporte y, sobre todo, instalar módulos DDR a 400 MHz. Debes acudir a la tienda donde compraste la placa, el micro y el módulo de memoria para que comprueben los tres elementos, porque el equipo debe funcionar con los valores que la propia placa reconoce automáticamente de velocidad de núcleo del micro, bus frontal y memoria. Por lo tanto, en la pantalla del "post" debe reconocer el Athlon XP 2400+ sin necesidad de alterar nada en la BIOS. Sólo se debe actuar sobre estos valores en la BIOS para realizar un "overclocking".

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

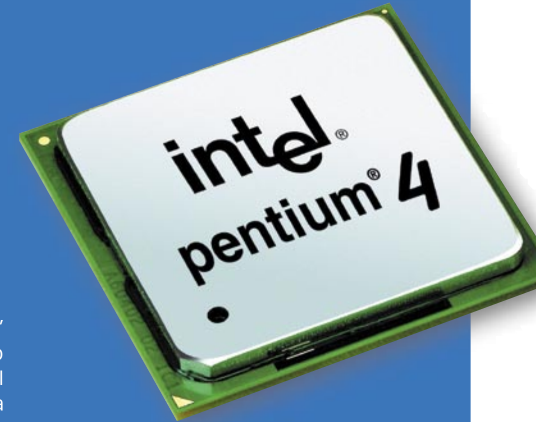
- Procesador: **Athlon 64 FX**
- Placa base: **MSI MS-9130 (VIA K8T800 Athlon FX)**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 533**
- Lector DVD: **MSI DVD16X**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A07**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **Creative Radeon 9800XT**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Gigaworks S750**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Logitech Wingman Cordless Rumblepad**

La pregunta del mes

Terminología confusa

@ Quiero cambiar la base de mi equipo, es decir, procesador, placa y memoria, pero estoy algo confuso porque no entiendo bien las diferentes velocidades de las memorias DDR o que un Athlon XP funcione con un bus a 200 MHz mientras los últimos Pentium 4 funcionan a 800 MHz ¿no es demasiada diferencia?

Gabriel Ferrán



En realidad tanto el AthlonXP con núcleo "Barton" como el Pentium 4 con la última versión del núcleo "Northwood" tienen un FSB de 200 MHz, sólo que el procesador de Intel dispone, por decirlo de forma sencilla, de cuatro canales de procesamiento y de ahí la acepción de bus a 800 MHz, resultado de multiplicar 4x200 MHz de FSB, pero esta velocidad sólo es aplicable de forma interna. Desde luego te recomendamos que optes por cualquiera de estos dos modelos en sus últimas versiones y para que tu sistema disfrute de la optimización de funcionar en modo síncrono, debes instalar módulos DDR a 400 MHz, cuya velocidad de bus es también de 200 MHz pero reciben el valor de 400 MHz por el doble ratio de transferencia de la tecnología DDR.

JUGAR ONLINE
Los cortafuegos

@ Creo que estoy tras un cortafuegos que no me permite jugar en GameSpy a «Commandos 3» y no se si la solución es instalar Windows XP, que dispone de la opción de desactivar el "firewall" o comprarme un router.

Shakermoon



Olvida la opción del router, porque complicará aún más la configuración de tu equipo para las partidas multijugador online. Aunque es recomendable, no es necesario que cambies a Windows XP, simplemente debes configurar tu cortafuegos abriendo los puertos que puedes encontrar en la página de soporte de GameSpy Arcade, en www.gamespyarcade.com/support/firewalls.shtml

SIN SONIDO
Configurar el audio

@ En el menú principal de «Max Payne 2» me sale este mensaje: "Excepción grave OE en 0028:C189664D en VXD DSOUND(03) + 0000076D" y al pulsar una tecla se sale al escritorio. ¿Me podríais decir como solucionarlo? Mi ordenador es un AMD XP 2000+, 256 MB de RAM, GeForce 4 MX 440 de 64 MB y Windows 98.

Anónimo

Si tras instalar el parche del juego que lo actualiza a la versión 1.1 persiste el problema, debes actualizar los controladores de la tarjeta de sonido. Consulta la página del fabricante y asegúrate que tu modelo soporta DirectSound de DirectX. También debes comprobar que en la configuración de los dispositivos de audio de Windows 98 está seleccionada tu tarjeta de sonido como dispositivo predeterminado y la casilla "usar solo dispositivo predeterminado" está activada. Por último, prueba a configurar todas las opciones de audio del juego al mínimo, desactivado EAX, el sonido multicanal y seleccionando canales de sonido en modo "low".

SOPORTE T&L POR HARDWARE
Falla la configuración mínima



@ Tengo el juego «Call of Duty» y no me funciona bien. La configuración de mi PC es Windows 98, P4 a 1.7 GHz, 512 MB RAM y una Kyro 4500. He instalado el juego correctamente y todo funciona con los requisitos de la tarjeta en los niveles mínimos pero al rato de jugar el juego sale al escritorio. Tengo DirectX 9.0b. Si fuera necesario cambiar la tarjeta gráfica, ¿cuál me recomendáis que no supere los 300 euros?

Bruno

En la página de soporte del programa no figura el chip gráfico de Kyro entre los compatibles y de hecho el juego requiere una tarjeta gráfica con soporte T&L por hardware, característica de la que carece la Kyro 4500. Por lo tanto, debes cambiar la tarjeta gráfica y con tu presupuesto te recomendamos los modelos GeForceFX 5900 o GeForceFX 5700 Ultra de nVidia, o una ATI Radeon 9600 XT. Cualquiera de estos modelos te permitirán jugar al «Call of Duty» con un excelente grado de detalle gráfico.

MANDOS DE PS2 EN EL PC
Jugar con DualShock

@ Me gustaría saber si los conectores USB para jugar con mandos DualShock 2 de PlayStation 2 en el PC, son totalmente compatibles. Si se pueden configurar los botones igual que un mando de PC y si tienen todas las funciones disponibles.

Alberto

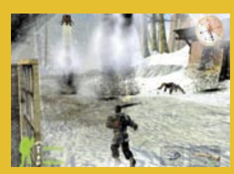


Puedes confiar plenamente en los dispositivos que comentas para disfrutar de las prestaciones y robustez de los dispositivos de control de PS2 en un PC.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados, o un tanto especiales. Aquí te los detallamos para que sepas qué te va a hacer falta para disfrutarlos, y te recomendamos también los dispositivos para sacarles el máximo partido.

ARMED & DANGEROUS



A pesar de que el motor gráfico de «Armed & Dangerous» no es especialmente avanzado en sus funciones, el juego está dotado de un alto grado de detalle gráfico. Por un lado nos encontramos con texturas de alta resolución y por el otro con un repertorio de efectos y de personajes que se renderizan simultáneamente en pantalla. Tratándose de un juego en el que predomina un ritmo de frenética acción los requerimientos se traducen en potencia gráfica. Para disfrutarlo al máximo, con partidas exentas de ralentizaciones, se requiere un **Procesador Pentium 4 a 2 GHz y 512 MB** de RAM. Por supuesto, dado que emplea algunas funciones de **DirectX 9.0b** y requiere **transformación e iluminación** por hardware (T&L), es recomendable una tarjeta gráfica con procesador **Radeon 9600 Pro**. Para el sonido, basta una tarjeta capaz de ofrecer un entorno multicanal.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Los principales atributos de este título son una excelente ambientación un atractivo hilo argumental y los combates cuerpo a cuerpo. Para ello, «Defiance» nos brinda un despliegue de audiovisual espectacular y de gran belleza artística. Sin embargo, todo esto no se debe a una tecnología innovadora, sino más bien a un buen trabajo en la aplicación de técnicas de diseño, que se aprecia en sobre todo en las animaciones. Para no perderse detalle, necesitamos contar con una tarjeta gráfica competente pero no demasiado avanzada. Bastaría cualquier modelo con procesador **GeForce 4** o **Radeon 9500** equipada con, al menos **512 MB**. El dispositivo de control cobra gran importancia haciéndose casi imprescindible un ratón que disponga de un **sensor óptico**.

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS



Tradicionalmente, los juegos de estrategia debían gran parte de su popularidad al hecho de que los aficionados podían disfrutarlos sin tener que afrontar unos excesivos requisitos de hardware. Casi todos confiaban en los entornos 2D para mostrar los escenarios. En la actualidad, la tendencia es trasladar la estrategia al 3D. Así que, contar con una tarjeta gráfica, un procesador potentes y suficiente memoria se está haciendo cada vez más necesario. Este título, es un buen ejemplo porque para funcionar al máximo requiere un **Pentium 4 o AMD a 2 GHz y 512 MB de memoria**. Una tarjeta gráfica de clase **GeForce 4 o ATI 9600** irán de perlas. Si además quieres tener un control total de las unidades, sin importar las condiciones de la batalla, es muy recomendable disponer de un periférico específicamente diseñado para la estrategia, como el **Tactical Board** de Thrustmaster.

ROBIN HOOD. DEFENDER OF THE CROWN



La combinación de géneros en un mismo título, como es el caso de «Defender of the Crown», tiene algunos inconvenientes. Y es que es difícil poder ofrecer distintos estilos de juego de cara al control y la presentación de un interfaz adecuado. Este juego lo hace bastante bien, permitiéndonos combinar el uso del **ratón**, por ejemplo para para tirar con el arco; o de un **pad de control** en los torneos o el asedio a castillos. La premisa es utilizar uno u otro según las necesidades de cada situación. Resulta adecuado un pad de control con, al menos **una palanca analógica** y no menos de **seis botones de acción programables** para poder asignar a cada uno distintas funciones.
En relación a la carga gráfica, para hacer funcionar el juego con el máximo grado de detalle, las exigencias de «Robin Hood» no son demasiado altas. Un **Pentium a 1,4 GHz y 256 MB** de RAM resultan más que suficientes.

¿Está al día tu PC?

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

- Procesador: **AthlonXP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**
- Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel 875P (Pentium 4)**
- RAM: **256 MB de memoria DDR a 333 MHz**
- Tarjeta gráfica: **nVidia GeForce5200 o ATI Radeon 9600**
- Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración de audio 3D**
- Disco duro: **80 GB IDE ATA/133**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **CRT de 17 pulgadas**
- Altavoces: **Conjuntos 5.1, como Creative P580**



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, tienes más de un Giga de información, con las demos para PC más esperadas, previews, actualizaciones, especiales y todo lo que, necesitas para estar a la última en el mundo de los vídejuegos.

HIDDEN & DANGEROUS 2
Una misión de rescate

Illusion Softworks nos propone la segunda parte de un título ambientado en la II Guerra Mundial que combina acción y estrategia militar con maestría.
En la demo que te ofrecemos podrás jugar una misión completa con un comando de cuatro hombres, con el objetivo de rescatar a un grupo de aliados atrapados en un banco controlado por las fuerzas del eje. Para ello, deberás deshacerte de todos los peligrosos francotiradores, que están controlando la zona. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Estrategia**
- Compañía: **Illusion Softworks**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Lanzamiento: **3/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **185 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **214 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶J: **Saltar**
- Espacio: **Menú**

DEUS EX: INVISIBLE WAR
Los primeros pasos de la aventura

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura/JDR**
- Compañía: **Ion Storm**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Marzo 2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **225 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1.2 GHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **280 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





Por fin tenemos disponible una demo de uno de los juegos que más van a dar que hablar en los próximos meses. Será la segunda entrega de uno de los títulos más aclamados de los últimos años, y mantendrá su mismo espíritu, al unir varios géneros distintos y proponer un genial argumento no lineal. En esta demo comenzarás la historia veinte años después de los hechos de la primera parte y controlarás a Álex D, un agente antiterrorista con poderes especiales (esto también sucedía en la primera parte) para intentar remediar un holocausto que, por el momento, parece absolutamente irremediable. **Disco 2**

MASSIVE ASSAULT
Tres escenarios, un planeta y entrenamiento

Un nuevo título de estrategia, con un interesante acabado gráfico y un argumento fantástico con dos grandes grupos que pretenden dominar el universo. En esta demo, librarás grandes batallas en los 3 escenarios incluidos a los que se une una guerra en uno de los planetas y cinco misiones de entrenamiento. En ellas, conocerás las capacidades de ataque y defensa de tus combatientes, además de poder practicar tácticas de ataque. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Wargaming.net**
- Distribuidor: **Matrix Games**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **139 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **374 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

ARMED & DANGEROUS

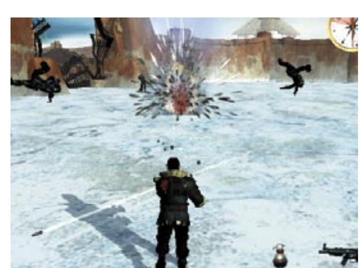
DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

Una misión demo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Planet Moon Studios**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/02/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **162 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **263 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**







Los creadores de «Giants: Citizen Kabuto» vuelven de nuevo con otro título cortado por el mismo patrón y que promete la misma diversión (o más, si cabe). En este nuevo título controlarás a los Lionhearts, personajes que empiezan preparando un robo y acabarán participando en toda una revolución para derrocar a un tirano. Para superarlo afrontarán diferentes misiones a lo largo del juego, y precisamente, podrás hacer frente a una de estas misiones en esta demo. Para que se pueda considerar como exitosa, deberás cumplir con una serie de objetivos, los cuales consisten básicamente en ir eliminando a todos los enemigos que se crucen en tu camino hasta la base desde el punto desde el que partirás. Para ello, sólo cuentas con tu arma y con tu agilidad para esquivar ataques, además de tus otros compañeros de cruzada. **Disco 1**

CRAZY TAXI 3

Carreras en 3 minutos

La tercera entrega de esta popular saga no va a ser el juego más original del año, pero vendrá igualmente cargada de diversión, coloridos escenarios y grandes dosis de velocidad y adrenalina. Para estos locos taxistas no existen las normas de tráfico, así que elije en esta demo entre uno de los cinco disponibles, y disponte a recorrer la ciudad realizando cuantas más carreras te sea posible llevando a un montón de clientes a su lugar de destino. Toda la ciudad te espera. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Velocidad**
- Compañía: **Strangelite Studios**
- Distribuidor: **Acclaim**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **100 MB**

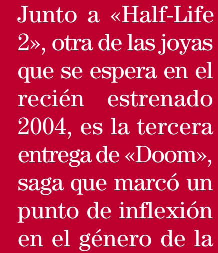
LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP** ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **170 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0b**

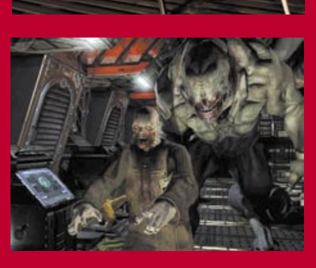
CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha**
- Espacio: **Saltar**
- X: **Marcha atrás**

Previews

Doom 3
Descubre su motor gráfico

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **id Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **2004**
- Idioma: **Inglés**

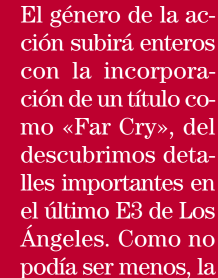


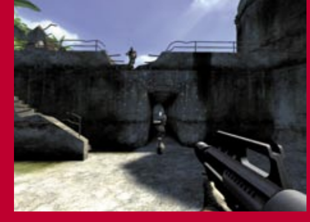


Junto a «Half-Life 2», otra de las joyas que se espera en el recién estrenado 2004, es la tercera entrega de «Doom», saga que marcó un punto de inflexión en el género de la acción y cuya tercera parte promete ser lo mejor que ha realizado el equipo de id Software. Pese a la versión "alpha2 filtrada a nivel público, el desarrollo de «Doom 3», según sus creadores, no corre prisa, y saldrá al mercado cuando esté listo y bien testado. Por ahora, podrás saciar tu "hambre" viendo este vídeo, en el que se disfrutarás de las excelencias de un título nacido para ser uno de los grandes del 2004. **Disco 2**

Far Cry
Así será el juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Crytek Studios**
- Distrib.: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **24/03/2004**
- Idioma: **Inglés**







El género de la acción subirá enteros con la incorporación de un título como «Far Cry», del descubrimos detalles importantes en el último E3 de Los Ángeles. Como no podía ser menos, la compañía Alemana Crytek Studios ha desarrollado un nuevo motor gráfico que ha denominado «CryEngine». Como una demo jugable está por venir, así que por el momento puedes ver esta preview que han puesto en nuestras manos y con la que te podrás hacer una idea bastante clara de lo que te deparará en las islas del Pacífico, lugar donde se desarrollará la acción. **Disco 1**



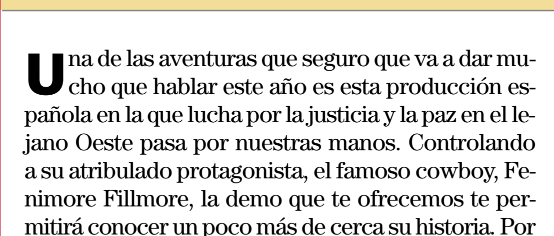
THE WESTERNER

Los primeros pasos de la aventura

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Aventura**
▶Compañía: **Revistronic**
▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
▶Lanzamiento: **Ya disponible**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **69 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 500 MHz**
▶RAM: **128 MB**
▶HD: **130 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶ **Ratón:** Todos los controles disponibles.



Una de las aventuras que seguro que va a dar mucho que hablar este año es esta producción española en la que lucha por la justicia y la paz en el lejano Oeste pasa por nuestras manos. Controlando a su atribulado protagonista, el famoso cowboy, Fenimore Fillmore, la demo que te ofrecemos te permitirá conocer un poco más de cerca su historia. Por el momento, comenzarás en una complicada situación que te llevará a la granja de los Bannister, cuyo cabeza de familia se encuentra en apuros. En ella, tendrás que desenvolverte buscando lo que es tuyo e interactuando con personajes y objetos, hasta reunirte con dos granjeros que planean acciones para defenderse de… bueno, ya lo verás… **Disco 2**

Especiales

NBA Live 2003
MOD del juego

▶Género: **Deportivo** ▶Compañía: **E.A. Sports** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Castellano**



Los mods no son exclusivos de los títulos de acción y el género deportivo cuenta con algunos ejemplos como éste «ACB Live», el nombre de este mod de «NBA Live 2003» y que como su nombre indica convierte el baloncesto americano en la liga ACB española , con todos nuestros jugadores y canchas. A disfrutarlos. **Disco 1**

Blitzkrieg
Pack de mapas

▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Nival Interactive** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

Este clásico juego de estrategia de enorme jugabilidad, te ofrece este completo pack de mapas para el multijugador. **Disco 1**

Warcraft III: The Frozen Throne
Mapa multijugador

▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Blizzard** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

Aumenta las posibilidades de este juego con un nuevo mapa para modo multijugador, el cual, bajo el nombre de "Tower Defense", introduce a los criminales más duros del universo en una prisión de máxima seguridad. **Disco 2**

Black & White
Herramientas de creación y modificación

▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Lionhead Studios** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

Haz modificaciones de audio y crea scripts para el gran juego de Peter Molineux, «Black & White» y su expansión «Creature Isle». Para ello, eso sí, es absolutamente indispensable que tengas instalado el juego original con la expansión y la última actualización disponible. **Disco 2**

Half-Life
MOD del juego

▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Valve Software** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

El mod "Science & Industry", una de las mejores modificaciones que se han hecho de este genial juego, ofrece hasta nueve nuevos mapas de juego, siete nuevos modelos y más modos de juego. **Disco 2**



Haegemonia: Legions of Iron
Modding Kit

▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Digital Realty** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

Es éste un kit especial para usuarios que se atrevan a realizar sus propios mods personalizados. Necesitas la versión 2.01 del juego. **Disco 2**

Actualizaciones

Spellforce
Actualización a la versión 1.05
Con esta actualización se solventan los problemas hallados en la instalación del juego en sistemas con placas base con chipset Intel. También se corrigen otros aspectos del modo multijugador y los errores en muchos de los diálogos.

Halo
Actualización a la versión 1.031
Esta actualización da ciertas mejoras de estabilidad y seguridad a los servidores de juego. Soluciona también problemas detectados con el "Timedemo" del juego y con alguna animación del mismo.

Rainbow Six: Raven Shield
Actualización a la versión 1.51
Disminuye el riesgo de uso de códigos y trucos para tener ventaja en el modo multijugador. También soluciona ciertos problemas de cámaras.

Warrior Kings: Battles
Actualización a la versión 1.23
Elimina el problema de ejecutado en ordenadores con sistema Windows 98, además de problemas de renderizado que se producían con ciertas unidades del juego y que las volvía invisibles.

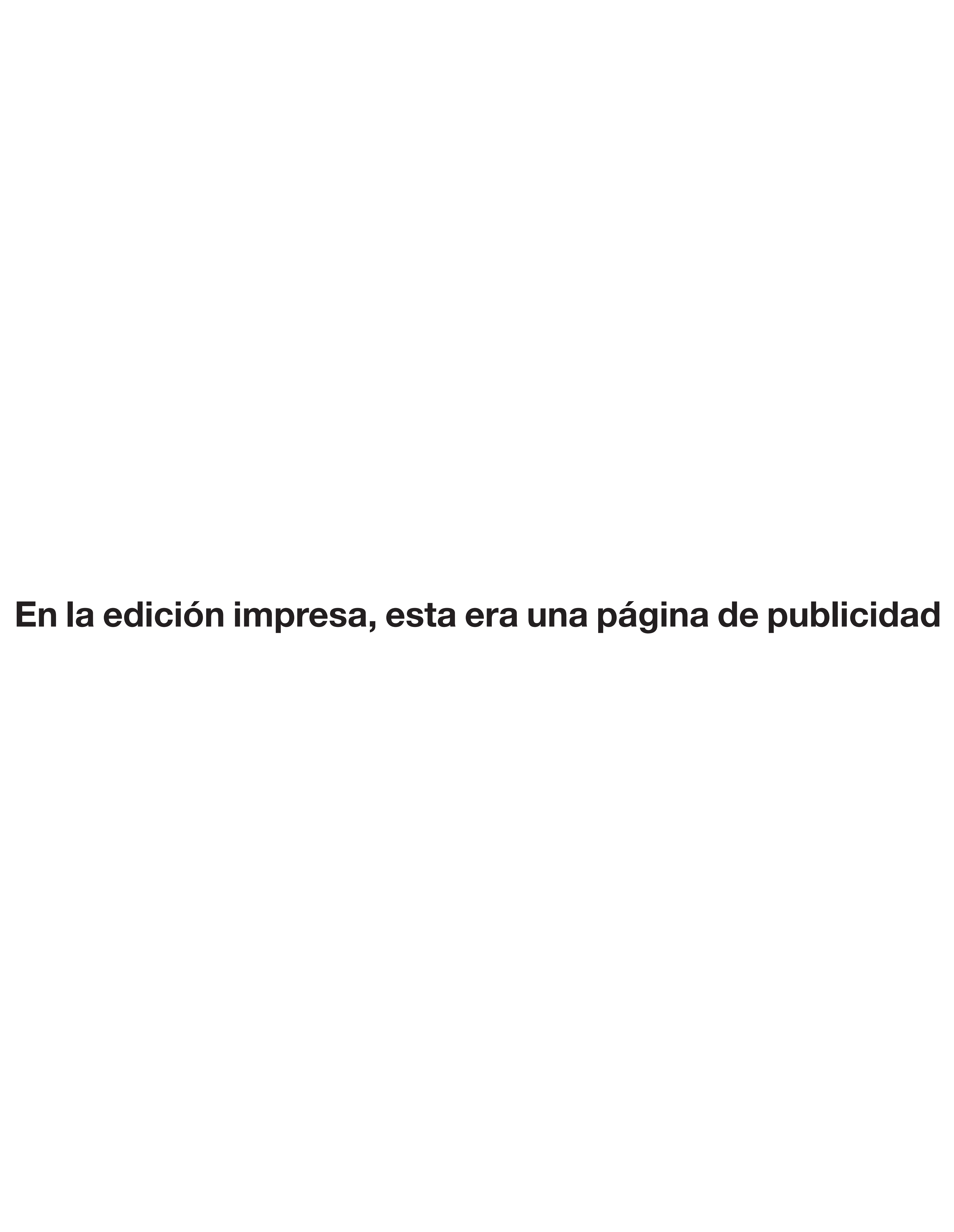
Commandos 3: Destination Berlín
Actualización a la versión 1.42
Esta actualización soluciona cuelgues y salidas inesperadas al escritorio en las partidas, multijugador o individuales.

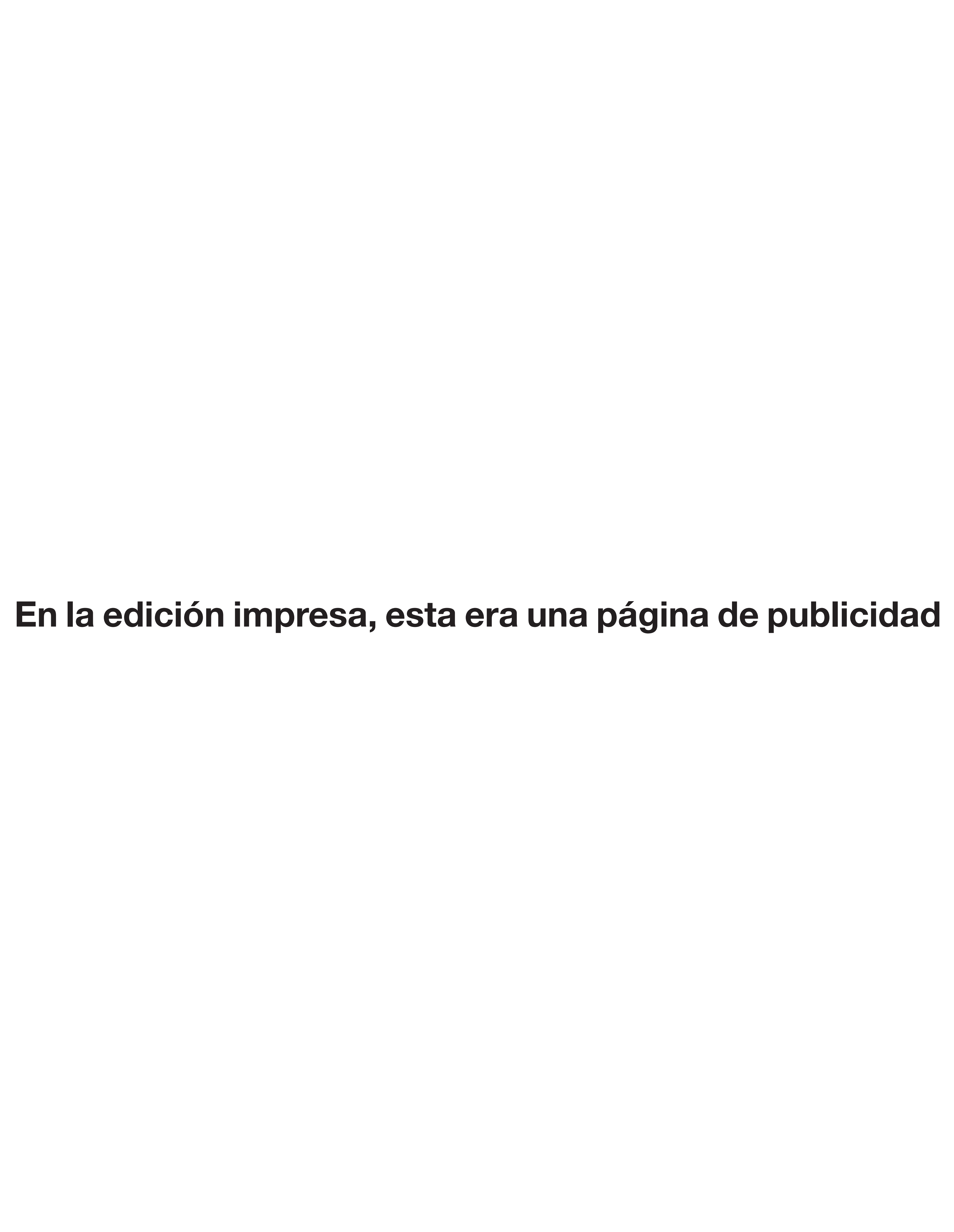
C&C Generals: Zero Hour
Actualización a la versión 1.02
Con esta actualización se tapan ciertos agujeros de seguridad para los hackers de China, además de incluir 12 nuevos mapas multijugador. Además se ajustan las capacidades de ciertas unidades, para equilibrar mejor el juego.

Chaos Legion
Primera actualización
Ofrecida por el equipo de desarrollo del juego, aunque éste no ha dado explicaciones sobre las mejoras concretas que realiza en sí misma.

The Westerner
Actualización a la versión 1.2
Esta actualización mejora y ajusta el juego para que se adapte aún más a todo tipo de configuraciones, evitando ciertos problemas detectados hasta el momento. Además, este archivo contiene las tomas falsas del juego, que se podrán ver al terminar el mismo.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad